10/2000 Ausgabe 41 DM 3,90
Belgien bfr 86,- ■ Dänemark dkr 16,- ■ Italien Lit 4.200 ■ Luxemburg lfr 86,- ■ Niederlande hfl 4,95
Österreich öS 29,- ■ Schweiz sfr 3,90 ■ Griechenland DR 700,- ■ Spanien Pta 360,-
B 43739
ISSN 1433-8424
COMPUTEC MEDIA

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

POKÉMON • NINTENDO 64 • GAMECUBE • GAME BOY

NUR DM 3,90 **DIE NR. 1** Das meistgekaufte Nintendo-Fachmagazin

POKÉMON

Tests, Infos & Tipps

100 NEUE POKÉMON!

Enthüllt: Die Stars aus Gold/Silber

POKÉMON 2001

Unglaublich: Das Pokémon-Spiel für Gamecube!

Mit Aufklebern, Poster und Starkarten!

ECTS 2000

Messebericht: Die Highlights aus London

WWF NO MERCY

N64: Die Wrestlingstars kehren zurück!

MARIO PARTY 2

Im Test: Der Nintendo-64-Party-Spaß

NINTENDOS NEUE KONSOLEN!

Alles über Gamecube und Game Boy Advance! Die neuen Traumspiele: Zelda, Star Wars, Metroid, Pokémon u.v.a.!

4 Sammelkarten

Neue Pokémon-Serie!

Die besten Pokémon-Tipps und die neuen Konsolen!

Spiele-Lexikon

150 Spiele bewertet!
Erscheinungstermine zu allen neuen Hits!

Doppelposter

Pokémon-Poster (Teil 3) & Gamecube und GBA

Game Boy

Mit aktuellen **Tests, Charts und News** für den Game Boy!

N-ZONE

UNABHÄNGI… …MPETENT

Nintendos neue Konsolen

Am 24. August war es so weit: Nintendo präsentierte den Gamecube sowie den Game Boy Advance. Während das Handheld ausschließlich positiv aufgenommen wurden, überraschte der Gamecube mit einem sehr eigenwilligen Design, an das man sich erst einmal gewöhnen muss. Doch spätestens wenn man die überraschend kleine Konsole einmal in echt gesehen und den Controller in der Hand gehalten hat, ist klar: Diese Konsole ist einzigartig! Befürchtungen, dass im November 2001 (dann dürfte die Konsole in Deutschland erscheinen) nur Pokémon-Fans angesprochen werden, sind nicht berechtigt: Beeindruckende Spieledemos von Zelda, Star Wars, Metroid oder Wave Race ließen die Zuschauer in Jubel ausbrechen. Bezüglich des Gamecube-Preises gab es noch keinerlei Verlautbarungen, man darf aber davon ausgehen, dass die DM 869,- der PS2 deutlichst unterboten werden (wir rechnen mit unter DM 500,-). Dass die Spiele auf nur 8 cm großen Mini-DVDs mit 1,5 Gigabyte Kapazität gespeichert werden (was übrigens völlig ausreichend ist, wenn man bedenkt, dass selbst aktuelle PlayStation-2-Spiele zu 95% auf CD und nicht auf DVD erscheinen), ist ein weiterer kluger Schachzug, denn dadurch bleiben Raubkopierer außen vor. Es versteht sich von selbst, dass wir euch künftig Monat für Monat über GC und GBA auf dem Laufenden halten werden! Viel Spaß!

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

Mit 2 Postern, 18 Aufklebern und 4 Sammelkarten!

INHALT

REPORTAGE

Die Pokémon von Gold/Silber ....Alle 100 enthüllt! 16
Nintendo Gamecube ....Alle Fakten und Bilder 18
Game Boy Advance ....Der neue Game Boy 22
ECTS 2000 ....Live vor Ort in London 24

POKÉMON ZONE

Pokémon-Lexikon ....Charts, Termine, Produkte 13
Pokémon-News ....Was gibt es Neues? 12
Pokémon Pinball ....Tilt mit Traumato 52
Pokémon-Tipps ....Tipps&Tricks 14

GAME-BOY-ZONE

Game-Boy-News ....Charts, Termine, News 8
Game-Boy-Lexikon ....Die besten GBC-Spiele 9
Aktuelle Tests ....Disney's Dinosaur u. a. 9

ANGESPIELT (NINTENDO 64)

Donald Duck Quack Attack ....Der Erpel in Rage 25
Mickey's Speedway USA ....Mickey gibt Vollgas! 29
WWF No Mercy ....Wrestling ohne Gnade 26

TESTS (NINTENDO 64)

Mario Party 2 ....Endlich steigt die Party! 44
Paper Mario ....Der Hit aus Japan 54
San Francisco Rush 2049 ....Midway im Temporausch 50

KOMPLETTLÖSUNGEN

Turok 3: Shadow Of Oblivion ....Erste Hilfe gegen Mutanten 60

POSTER

Pokémon-Starschnitt Teil 3 35-38
Gamecube/Game Boy Advance 39-42

SAMMELKARTEN

Gamecube 75/76
Game Boy Advance 75/76
Pokémon Rot/Blau/Gelb 75/76
Pokémon Stadium 75/76

SPIELENEWS

Animal Forest 7
Dance Dance Revolution 4
Echo Delta 5
ISS (Gamecube) 5
Mario Party 3 6
Mega Man Exe (Game Boy Advance) 7
Resident Evil Zero (Gamecube) 5
Silent Hill (Game Boy Advance) 7
Sin and Punishment 5
Viewpoint 2064 6
WCW Backstage Assault 4

NEWS

Aus Japan 4
Aus USA 6
Gamecube-News 5
Game-Boy-Advance-News 7
Kurz & Knapp 6/7

SPIELE-LEXIKON

Über 250 Spiele auf 4 Seiten 30

T&T: CHEATS & CODES

All Star Baseball 2001 58
Mario Tennis 64 58
StarCraft 64 58
X-Men Mutant Academy (GBC) 58

LESERTIPPS

Perfect Dark 72
WinBack 72

RUBRIKEN

Chart-Attack 34
Impressum 73
Kleinanzeigen 70
Leserbriefe 56
Vorschau 74

MARIO PARTY 2 44

Jetzt geht die Party richtig los! Nach einigen Verzögerungen kommen nun auch die deutschen Fans in den Genuss des zweiten Teils. Ab Seite 44 informiert euch Matthias Glaser über die Stärken und Schwächen des Mehrspielervergnügens.

100 NEUE POKÉMON 16

In unserer Reportage stellen wir euch die 100 neuen Pokémon aus den *Gold/Silber*-Editionen vor, die zu Ostern 2001 in Deutschland erscheinen werden. Sobald die deutschen Namen feststehen, werden wir euch darüber ausführlich informieren.

NINTENDOS NEUE KONSOLEN 18

Auf satten sechs Seiten präsentieren wir euch alle wissenswerten Fakten und brandheiße Bilder zum Gamecube und dem Game Boy Advance. Ein Vergleich mit den Next-Generationen-Konsolen aus dem Hause Sony und Microsoft zeigt das Potenzial des Gamecube.

Neben dem beeindruckenden Line-Up für den Gamecube und den Game Boy Advance präsentierte Nintendo im Rahmen der Spaceworld 2000 auch für das N64 potenzielle Spielehits für die japanischen Fans – ein Zeichen dafür, dass Nintendo auch weiterhin an der Nintendo-64-Konsole festhalten wird. Diesmal wollen wir euch die futuristische Roboterschlacht Custom Robo V2 näher vorstellen, außerdem können wir euch neue Bilder und Informationen zu dem Rollenspiel Mysterious Dungeon: Shiren the Wanderer 2 präsentieren.

Custom Robo V2

Das Spielprinzip der zweiten Mech-Schlacht von Nintendo weist gewisse Ähnlichkeiten zum Pokémon-Gameplay auf. So bastelt man im Spiel in der Rolle eines Jungen fleißig an Blechkameraden, um diese dann in Meisterschaften gegen andere Roboter antreten zu lassen. Ziel ist es, den absoluten Robo-Champion vom Thron zu stoßen. In Sachen Grafik hat sich im Gegensatz zum Vorgänger nur wenig geändert, der größte Unterschied liegt in der Möglichkeit, diesmal zwischen zwei Szenarien (für Anfänger oder Experten) zu wählen. Außerdem wurde ein 4-Spieler-Modus auf das Modul gebannt. Die Roboter bekämpfen sich in futuristischen 3D-Arenen, wobei eine Interaktion mit beweglichen Plattformen oder Fahrzeugen möglich ist. Neben neuen Modellen wurde auch das umfangreiche Waffenarsenal des ersten Teils nochmals erweitert. Die Mechs bekämpfen sich mit gewaltigen Raketenwerfern, Bomben und Schnellfeuer-Geschützen. Geübte Spieler können bessere Waffensysteme und neue Roboter-Outfits erspielen.

DAMAGE Eine Anzeige informiert euch über den Zustand eures Mechs.

ATTACKE Mit schweren Waffen ballert man den Gegner schrottreif.

Mysterious Dungeon: Shiren the Wanderer 2

Im Nachfolger des in Japan erfolgreichen Rollenspiels schlüpft der Spieler in die Rolle des 10-jährigen Protagonisten, um für von Dämonen bedrohte Dorfbewohner eine sichere Festung zu bauen. Um an das Baumaterial (Stein, Eisen, Wasser, Erde und Holz) zu gelangen, durchstöbert der tapfere Knabe die zahlreich verteilten Dungeons. Diese werden übrigens nach jedem Verlassen neu generiert, so dass der Spieler bei einem weiteren Besuch vor immer neue Aufgaben gestellt wird. Trifft der Held auf herumstreunende Monster, kommt es zu einem rundenbasierten Kampf. Reicht das Katana bei den Konfrontationen nicht mehr aus, greift der Junge zum Breitschwert oder dem Morgenstern. In den idyllischen Dörfern der Umgebung hält man einen Plausch mit den Bewohnern oder schließt Freundschaften mit anderen Charakteren.

ARTEN-VIELFALT Die Feinde greifen zu Lande und aus der Luft an.

IDYLLE Im Dorf trifft man auch freundlich gesinnte Charaktere.

Was erscheint demnächst?

Nachfolgend erhaltet ihr eine Übersicht über die in Japan geplanten Veröffentlichungen. Die aufgeführten Titel sollten gut sortierte Importhändler demnächst im Programm führen:

November: *Viewpoint 2064*

Dezember: *Echo Delta, Mario Party 3*

WCW Backstage Assault

WCW auf dem WC

ACHTUNG Die Athleten bekämpfen sich mit allen Mitteln.

SCHWACHES GESCHLECHT? Diese Damen räumen auf.

Was bei anderen Wrestling-Titeln bislang als nettes Beiwerk geboten wurde, stellt Electronic Arts mit *WCW Backstage Assault* in den Mittelpunkt: die Prügeleien hinter den Kulissen. So vermöbeln sich die Kontrahenten beispielsweise in der Umkleidekabine, im Kraftraum oder dem WC. Auch außerhalb des Ringes müssen Fans nicht auf ihre Lieblings-Athleten wie Sting oder Hulk Hogan verzichten, insgesamt stehen mehr als 50 Hünen aus der WCW zur Auswahl, wobei auch Frauen mitmischen. In den Backstage-Bereichen, die teilweise aus mehreren Räumen bestehen, finden sich mehr als 40 Objekte, um den Gegner ins Reich der Träume zu schicken. Wem die normale Eisenstange oder eine Mülltonne nicht ausreicht, der reißt kurzerhand ein Waschbecken aus der Wand, traktiert seinen Gegner mit einem Getränkeautomaten oder befördert ihn kurzerhand durch die nächste Scheibe. Zusätzlich können neue Areale, geheime Kämpfer und versteckte Waffen freigespielt werden. Die Modi Exhibition, Hardcore Challenge, Hardcore Gauntlet sowie diverse Mehrspielermodi für bis zu vier Spieler garantieren unterhaltsame Matches. Im Create-a-Superstar-Modus könnt ihr individuelle Fighter erstellen. In technischer Hinsicht haben sich die Entwickler von Kodiak an *WCW Mayhem* orientiert und die Grafik überarbeitet. In den USA erscheint der Titel Ende des Jahres. **(jq)**

Dance Dance Revolution: Disney's World Dancing Museum

Disney goes Disco

Nachdem Konami bereits auf der PlayStation vor allem in Japan beachtliche Erfolg mit der *Dance Dance Revolution*-Serie feiern konnte, verwundert es nicht, dass auf der Spaceworld 2000 eine N64-Version des schweißtreibenden Spielprinzips präsentiert wurde. Bei *Dance Dance Revolution: Disney's World Dancing Museum* legen dank Lizenz weltbekannte Charaktere wie Micky Maus, Minnie Maus oder der schlaksige Pluto eine flotte Sohle auf das virtuelle Parkett. Um den Spieler auf die Beine zu bringen, wird eine spezielle Disney-Tanzmatte im Bundle mit dem Spiel erscheinen. Auf der Matte sind bestimmte Symbole mit Kontakten angebracht, die der Spieler durch die Berührung mit dem Fuß aktiviert. Alle auf dem Bildschirm angegebenen Richtungen müssen nun im Takt nachgesteppt werden, dabei bringen fehlerfreie Combos satte Punktzahlen. Die Rhythmen werden dabei von Level zu Level anspruchsvoller, so dass nur geübte Bewegungstalente die höheren Spielstufen ohne Muskelkater überstehen. **(jq)**

TANZMAUS Minnie Maus hat den Rhythmus schon im Blut.

MOVE! Micky legt eine flotte Sohle aufs Tanzparkett.

Sin and Punishment: Successor of the Earth

Sünde und Bestrafung

Ein furioser Action-Shooter mit Anime-Anleihen lässt Ende des Jahres die Herzen japanischer N64-Fans höher schlagen. Bei *Sin and Punishment: Successor of the Earth* versuchen zwei japanische Amazonen im zarten Alter von 14 beziehungsweise 15 Jahren, das Tokio der Zukunft vor angriffslustigen Mutanten zu retten. Das Spielprinzip ähnelt dabei Titeln wie *Lylat Wars* oder *Knife Edge*. So wird die ständig in Bewegung befindliche Spielfigur pausenlos von miesen Monstern angegriffen, nur der Kampf gegen einen der zahlreichen Minibosse sorgt für kurze Verschnaufpausen. Neben den zahlreichen Aliens sitzt den beiden Girlies auch die Zeit im Nacken, hält man sich zu lange an bestimmten Stellen auf, heißt es gnadenlos: Game Over! Mithilfe der ausgefeilten Steuerung sind Sprünge ebenso möglich wie seitliche Ausweichmanöver oder eine beherzte Rolle. In den Levels verteilte Power-Ups frischen Lebensenergie auf oder verbessern die futuristischen Waffen. Neben jeder Menge beeindruckender Grafikeffekte haben die Entwickler von Treasure auch aufwendige Cut-Szenen inklusive englischer Sprachausgabe auf das 256-MBit-Modul gepackt. **(jq)**

BEDROHLICH Die Gegner füllen zum Teil den gesamten Screen.

ERGREIFEND Die Cut-Szenen treiben die Story voran.

Echo Delta

Ungewöhnliche Unterwasser-Strategie

Eine ungewöhnliche Mixtur aus den Genres Echtzeitstrategie, Rollenspiel und Action verspricht der Titel *Echo Delta* aus dem Hause Nintendo zu werden. Ebenso bemerkenswert wie die Mischung ist auch die Story des Spiels. Man hat insgesamt 18 Minuten Zeit, um ein versunkenes Schiff vom Boden des Ozeans zu bergen. Um das eigene Bergungs-U-Boot aufzumotzen, kann der Spieler den Meeresgrund nach Ressourcen absuchen. Dabei muss man allerdings stets das enge Zeitlimit im Auge behalten. Hat man 1.000 Punkte erwirtschaftet, kann das Schiff geborgen werden. Davor muss sich der Spieler allerdings gegen zahlreiche Attacken von Gegnern wie gigantischen Robotern oder Schlangen wehren. Die Anschaffung von Abwehrgeschützen hilft bei der Verteidigung der eigenen Basis. Aufgrund eines integrierten Zufallsgenerators startet der Spieler bei dem Unterwasser-Abenteuer bei jedem Neustart in einem anderen Terrain – dieses Feature sorgt für Langzeitmotivation. *Echo Delta* wird im Dezember in Japan erscheinen, ob und wann der Titel auch außerhalb Japans erscheint, ist zurzeit noch ungewiss. **(jq)**

GEFECHT Auf dem Grund des Meeres finden erbitterte Schlachten statt.

Nachdem Nintendo endlich die Katze aus dem Sack gelassen hat, kündigen immer mehr Hersteller mit interessanten Titeln ihre Unterstützung für den eckigen Powerklotz Gamecube an. Nach wie vor brodelt es auch in der Gerüchteküche gewaltig. So halten sich beispielsweise hartnäckig die Gerüchte, dass Mario und seine Kumpanen nicht nur auf dem Game Boy Advance das Gaspedal durchtreten werden. Eine Gamecube-Version des Mehrspieler-Klassikers Mario Kart 64 wäre sicherlich auch auf der Next-Generation-Konsole ein Superhit. Neben den Vorstellungen von International Superstar Soccer und Resident Evil Zero präsentieren wir euch eine aktuelle Liste mit Titeln, die für den Gamecube angekündigt sind.

MUTIG Rebecca Chambers geht auf dem Gamecube auf Untotenjagd.

Resident Evil Zero

Anfang September hat Hersteller Capcom offiziell bekannt gegeben, dass der ursprünglich für das N64 geplante Horrorschocker Resident Evil Zero nun für den Gamecube erscheinen wird. Dabei greifen die Entwickler auf die Szenarien und die Charakter-Modelle der ursprünglichen Version zurück. Dieser Vorteil bedeutet eine erhebliche Zeitersparnis bei der Entwicklung, so dass mit einer Veröffentlichung des Titels in Japan schon Ende 2001 gerechnet werden kann. Bedenkt man den Riesenerfolg, den die Resident-Evil-Serie vor allem im Land des Lächelns hat, so könnte ein kurz nach Veröffentlichung des Gamecube in Japan (Juli 2001) erscheinendes Survival-Abenteuer den Erfolg des Zauberwürfels maßgeblich mitbestimmen. Auch an der spannenden Story des Spiels hat sich natürlich nichts geändert. Als Rebecca Chambers macht ihr euch auf den Weg, um zusammen mit einem männlichen Mitstreiter gefräßigen Zombies und andere Mutanten den Garaus zu machen und den miesen Machenschaften der Umbrella-Organisation auf den Grund zu gehen.

International Superstar Soccer

Fußballfans dürfen frohlocken! Nachdem kürzlich mit ISS 2000 von Konami der bislang beste N64-Kick erschienen ist, kündigten die erfahrenen Sportprofis vom hausinternen Entwicklerteam KCEO bereits die Fortführung der Erfolgsserie auf dem Gamecube an. Die Entwickler sind von den technischen Daten des Würfels überzeugt und blicken einer Zusammenarbeit mit Nintendo zuversichtlich entgegen. Die gerade durch Verhandlung mit der FIFPro erstandene Lizenz sorgt dafür, dass Original-Kicker auf dem Gamecube-Spielfeld auflaufen werden.

VOLLTREFFER Dieses Bild stammt von der N64-Version.

Alle bislang angekündigten Gamecube-Spiele im Überblick:

Titel	Hersteller	Beschreibung	Veröffentlichung
Disney's Dinosaur	Ubi Soft	Filmumsetzung	Nicht bekannt
In einem Land vor u. Zeit	Swing!	Filmumsetzung	2001
ISS	Konami	Fußball	Nicht bekannt
Luigi's Mansion	Nintendo	Jump&Run	2001
Mario 128	Nintendo	Jump&Run	2001
Metroid	Nintendo	Action	2001
Picassio	Promethean Design	Action-Adventure	2001
Pokémon	Nintendo	Action	2001
Resident Evil Zero	Capcom	Action-Adventure	Nicht bekannt
Saffire	Saffire	Action-Adventure	2001
Star Wars: Rogue Sq. 2	LucasArts	Action	2001
Stunt Driver	Climax	Rennspiel	Ende 2001
The Road To El Dorado	Ubi Soft	Das Spiel zum Trickfilm	2001
Thornado	Factor 5	Turrican-Neuauflage	2001
Title Defense	Climax	Boxen	2001
VIP	Ubi Soft	Umsetzung der TV-Serie	Nicht bekannt
Wave Race	Nintendo	Rennspiel	2001
W. D. The Jungle Book Rhythm N'Groove	Ubi Soft	Tanz-Simulation	2001
Zelda	Nintendo	Action-Adventure	2001

In den Vereinigten Staaten geht es derzeit im N64-Lager ähnlich wie in Europa eher ruhig zu, die amerikanischen Fans müssen sich im Gegensatz zu den deutschen Link-Jüngern allerdings nur noch bis zum 26. Oktober gedulden, bis sie endlich das lang ersehnte Zelda: Majora's Mask spielen können. Als besonderer Anreiz für Vorbesteller und blitzschnelle Käufer veröffentlicht Nintendo in den USA eine spezielle Edition mit goldenem Cartridge und schmuckem Hologramm. Ob diese Spezial-Version von Zelda: Majora's Mask auch zum Launch in Deutschland angeboten wird, ist bislang noch nicht bekannt.

Viewpoint 2064

Totgesagte leben bekanntlich länger. Diese Phrase scheint auch für die Welt der Videospiele Bestand zu haben, denn der seit langem angekündigte und zwischenzeitlich von den Releaselisten verschwundene Titel Viewpoint 2064 wird zur Freude von Shooter-Fans nun doch erscheinen. Dabei handelt es sich um ein Remake des Oldies, der unter anderem für die PlayStation umgesetzt wurde. Neben dem Markenzeichen des Spiels, der isometrischen Perspektive, geht der Spieler auch im zeitgemäßen 3D-Look auf die Jagd nach fiesen Roboter-Insekten, so dass gewisse Ähnlichkeiten mit Lylat Wars nicht von der Hand zu weisen sind. Ein Highlight des Spiels dürften die Schlachten gegen die gewaltigen Bossgegner sein, die nur mit individuellen Kampftechniken verschrottet werden können. Bei den Luftschlachten gegen die Schwärme von feindlichen Fliegern hilft ein Zielsystem, mit dem mehrere Gegner gleichzeitig anvisiert und vernichtet werden.

KAMPF-KOLOSS Die riesigen Endgegner sind harte Brocken.

WIE DAMALS Auch die typisch isometrische Perspektive ist vorhanden.

Aufschlag Nintendo!

Anlässlich der USA-Veröffentlichung des Superhits Mario Tennis 64 Ende August gab Nintendo of America sportbegeisterten Kindern die Chance, ein paar lehrreiche und witzige Tennisstunden zu nehmen. Im Hollenbeck Youth Center in Los Angeles gab die frühere US-Open-Gewinnerin Tracy Austin gemeinsam mit Mario und Donkey Kong Hunderten begeisterter Kiddies eine spaßige Lehrstunde. Anschließend konnten die gewonnenen Fähigkeiten beim Spielen von Mario Tennis 64 verfeinert werden. Nintendo spendete außerdem satte 10.000 US-Dollar für die Stiftung Inner-City Games. Mit dem Geld will die Organisation Tennis-Equipment kaufen, um interessierten Kindern auch weiterhin die Chance zu geben, ihrem Lieblingssport nachzugehen.

NACHHILFE Tracy Austin zeigte den Kleinen den richtigen Schlägergriff.

Was erscheint demnächst?

Nachfolgend findet ihr eine Auswahl der in den nächsten Monaten in den USA erscheinenden Veröffentlichungen. Die nachfolgenden N64-Spiele erhaltet ihr bei dem Importhändler eures Vertrauens:

November: *Tom and Jerry, Hey You, Pikachu!, Mickey's Speedway USA, WWF No Mercy, Spider Man, Mia Hamm Soccer 64*
Dezember: *Aidyn Chronicles: The First Mage, Donald Duck Quack Attack, Paper Mario, Ms. Pac Man Maze Madness*

Mario Party 3

Die Party geht weiter

Während wir euch in dieser Ausgabe endlich den Test der deutschen Version von *Mario Party 2* liefern können, wird beim Entwickler Hudson Soft schon fleißig an dem dritten Teil gearbeitet. *Mario Party 3* bietet in Sachen Spielprinzip zwar nichts Neues, dafür werden diesmal 70 brandneue Minispiele enthalten sein. So geht es beispielsweise auf dem Rücken eines Holzpferdes auf eine Rennbahn, durch gleichmäßiges Drücken der A- und B-Knöpfe zieht euer Charakter dabei an der Konkurrenz vorbei. Beim kniffligen Dossun-Puzzle gilt es, herabfallende Steine in bester *Tetris*-Manier geschickt zu platzieren. Beim Lianenrennen dagegen entscheidet gutes Timing über den Zieleinlauf der Nintendo-Bande. Neben bekannten Gesichtern können erstmals auch neue Charaktere wie Waluigi auf die zehn neuen Spielbretter geschickt werden. Diese wurden grafisch etwas aufpoliert, so dass detaillierte und teilweise animierte Hintergründe das Spielerauge erfreuen. Neben einem erweiterten Battle-Royal-Modus dürfte der neuartige Dual-Map-Modus für Spielspaß sorgen. Bei diesem Modus könnt ihr die gestellten Aufgaben zusammen mit einem Freund in Angriff nehmen. *Mario Party 3* erscheint in Japan im Dezember, ein Termin für Deutschland steht bislang noch nicht fest. **(jq)**

PITFALL? Beim rasanten Lianen-Wettrennen im Urwald ist gutes Timing gefragt.

DERBY Die neuen Minispiele bieten spaßige Abwechslung. Hier galoppiert die Nintendo-Rasselbande um die Wette.

KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++

Lizenz zum Kicken: Nach Verhandlungen mit der internationalen rechtlichen Vertretung der Profifußballer (FIFPro) kann Konami erstmals in der Geschichte der erfolgreichen ISS-Serie zukünftig die Originalnamen und das Aussehen von tausenden Kickern, die weltweit von der FIFPro vertreten werden, verwenden.

Link zu Link: Wer sich die Zeit bis zur Veröffentlichung von *Zelda: Majora's Mask* in Deutschland sinnvoll verkürzen will, sollte einmal bei www.zelda.com vorbeisurfen. Diese offizielle amerikanische Website bietet unter anderem Informationen zu den wichtigsten Charakteren und der limitierten Spezial-Version des Spiels, die ein goldenes Cartridge beinhaltet.

Animal Forest

Lass uns doch mal drüber reden!

TALK TALK Dem Gespräch mit den Tieren kommt eine entscheidende Bedeutung zu.

EISKALT Während des Spielverlaufs wechseln die Jahreszeiten in Echtzeit!

Seit geraumer Zeit hat Mastermind Shigeru Miyamoto ein geheimnisvolles „Kommunikations"-Spiel für das N64 angekündigt. Mit der Vorstellung von *Animal Forest* hat Nintendo das Geheimnis nun gelüftet. Nachdem die Spielfigur in ihrer neuen Heimat angekommen ist, gilt es, das Leben des Protagonisten zu bestimmen. Dabei kommt den Gesprächen mit den Tieren des Waldes eine entscheidende Bedeutung zu. Jedes der Geschöpfe hat eine eigene Persönlichkeit. Wer seine Post beispielsweise gerne pünktlich zugestellt bekommt, sollte ein paar nette Worte für den Pelikan-Postboten übrig haben. Vom örtlichen Gesetzeshüter, einem Hund, erfährt der Spieler beim Small Talk interessante Neuigkeiten. Die Konversationen mit den Tieren laufen im Multiple-Choice-Verfahren ab, behandelt man die Waldbewohner mit Respekt, vergrößert sich schnell der Freundeskreis. Der Spielverlauf und somit das Leben des Protagonisten wird vollkommen vom Spieler gestaltet, so kann man sich beispielsweise einen lukrativen Job suchen oder einfach in den Tag hinein leben. Das Spiel läuft komplett in Echtzeit ab, die wechselnden Tages- und Jahreszeiten haben dementsprechend Einfluss auf den Spielverlauf. Durch das Erfüllen bestimmter Aufgaben erhält der Spieler eine Sammelkarte, insgesamt gibt es 600 dieser Belohnungen. Besonderer Gag: In den Gebäuden stehen SNES-Konsolen, auf denen alte Klassiker gespielt werden können. Ab Februar 2001 kommen japanische Spieler in den Genuss dieses außergewöhnlichen Spielerlebnisses. **(jq)**

+++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ &

Ritter und andere Kreaturen: Swing! Entertainment hat sich einen Exklusivvertrag über die Entwicklung und Vermarktung der Spiele *Knights* und *Creatures* für den Gamecube gesichert. Bei *Knights* handelt es sich um 3D-Plattformspiel, in das Elemente aus dem Action- und Puzzlegenre integriert wurden. *Creatures* dagegen hat ein anspruchsvolles Tamagotchi-Spielprinzip als Grundlage.

Aus für Mother 3: Nach Angaben von Nintendo-Designer Shigesato Itoi wurde der Nachfolger des Rollenspiels nun endgültig gestrichen. Vor dem Hintergrund der neuen Konsole Gamecube und der damit verbundenen Entwicklung an zukünftigen Spielen blieb nach Angaben Itois keine Zeit mehr, *Mother 3* zu komplettieren.

Game Boy Advance News

Um euch auch über die neuesten Entwicklungen in Sachen Next-Generation-Handheld auf dem Laufenden zu halten, führen wir mit dieser Ausgabe die Game-Boy-Advance-News ein. In dieser Rubrik stellen wir euch jeden Monat neu angekündigte Spiele oder Hardware-Erweiterungen vor. Außerdem erhaltet ihr jeden Monat eine Übersicht über angekündigte Game-Boy-Advance-Titel. Zur Premiere stellen wir euch Mega Man Exe und Silent Hill näher vor.

Mega Man Exe

BALLERMANN Mega Man macht bald auch den GBA unsicher.

Bislang waren die Abenteuer des seit vielen Jahren durch die Videospielgeschichte geisternden Mega Man eher als schnelle Actiontitel bekannt. Auf dem Game Boy Advance hat das Spiel mit dem Namen Mega Man Exe eher den Charakter eines Rollenspiels. Zu Beginn des Spiels seht ihr den Protagonisten aus einer isometrischen Perspektive durch erstaunlich detaillierte Levels wandern. Trifft der Held auf einen der bizarr anmutenden Feinde, wechselt das Spiel in eine seitliche Darstellung und mit einem Laser bekämpft Mega Man die Kreaturen und weicht feindlichen Angriffen aus. In einer Schule kann sich der Charakter neue Kampftechniken gegen die seltsamen Mutationen antrainieren oder weitere Waffen ergattern. Neben dem bekannten Protagonisten können besonders die animierten, mit zahlreichen Details versehenen Hintergründe überzeugen. Mega Man Exe wird 2001 erscheinen.

Silent Hill

MYSTISCH Welche Rolle spielt wohl die geheimnisvolle Frau?

Der Schocker aus dem Hause Konami bestach auf der PlayStation durch eine beklemmende Gruselatmosphäre und eine Gänsehautstory. Bemerkenswert ist vor allem, in welch brillanter Qualität die Entwickler die Umsetzung der stimmungsvollen FMV-Sequenzen auf dem Game-Boy-Advance-Display realisiert haben. Das Gameplay im Spiel unterscheidet sich erheblich von der PlayStation-Variante, so wird der Spielverlauf in einzelnen Standbildern dargestellt, wobei Texteinblendungen die Story vorantreiben. Ob es sich um eine eigenständige Handlung handelt oder ob die PS-Geschichte verwendet wurde, ist noch nicht bekannt. Auch über den Umfang des Schockers gibt es noch keine Angaben. Eines ist jedoch sicher: Das Spiel verspricht spannende Gruselstunden unter der heimischen Bettdecke.

Eine Auswahl der insgesamt 40 bislang angekündigten Game-Boy-Advance-Spiele im Überblick:

Titel	Hersteller	Genre
Advanced Fire Pro Wrestling	Spike	Wrestling
All Star Racing	Konami	Rennspiel
Aukuma Jo Dracula: Circle of Moon	Konami	Action
Bomberman Story	Hudson	Action
Doraemon	Asmik Ace Entertain.	Action
Fire Enblem – Dark Shrine Maiden	Nintendo	Rollenspiel
F-Zero Advance	Nintendo	Rennspiel
Golden Sun	Nintendo	Rollenspiel
Golf Master	Konami	Golf
Kuru Kuru Kuru Rin	Konami	Geschicklichkeit
Mario Kart Advance	Nintendo	Rennspiel
Mega Man Exe	Capcom	Rollenspiel
Monster Breed	Konami	Action
Napoleon	Nintendo	Strategie
Pinobee: Quest of Heart	Hudson	Jump&Run
Silent Hill	Konami	Adventure
Tactics Ogre Gaiden	Nintendo	Strategie
Wario Land 4	Nintendo	Jump&Run

Neben den aktuellen deutschen Verkaufscharts für den Game Boy und den Game Boy Color informieren wir euch in dieser Spalte ausführlich und übersichtlich nach Monaten geordnet über die von Herstellerseite angekündigten Neuerscheinungen. Sofern zu einzelnen Titeln ein genaues Erscheinungsdatum bekannt ist, findet ihr dieses in der letzten Listenspalte gesondert ausgewiesen. Zur besseren Orientierung haben wir auch eine Genre-Einschätzung für jeden Titel vorgenommen.

Die aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland:

1.	(4)	Dragon Quest Monsters (Color)	Eidos
2.	(1)	Pokémon – Gelbe Edition	Nintendo
3.	(9)	Metal Gear Solid (Color)	Konami
4.	(3)	Pokémon – Rote Edition	Nintendo
5.	(2)	Pokémon – Blaue Edition	Nintendo
6.	(5)	Wario Land 3 (Color)	Nintendo
7.	(6)	Tomb Raider (Color)	THQ
8.	(7)	Driver (Color)	Infogrames
9.	(8)	Asterix: Auf der Suche nach Idefix (Color)	Infogrames
10.	(WE)	Tetris Deluxe (Color)	Nintendo

Aktuelle Veröffentlichungstermine für den Game Boy Color:

Anpfiff – Der RTL Fußballmanager	Fußball	THQ	Oktober
Austin Powers 1: Oh Behave	Geschicklichkeit	Take 2	Oktober
Austin Powers 2: Welcome to my	Geschicklichkeit	Take 2	Oktober
Bond – The World Is Not Enough	Action	EA	Oktober
Buffy The Vampire Slayer	Action-Adventure	THQ	Oktober
Bust-A-Move Millennium	Geschicklichkeit	Acclaim	Oktober
Casper	Adventure	Virgin	Oktober
Croc 2	Jump&Run	THQ	Oktober
Die Biene Maja: Klatschmohnwiese	Geschicklichkeit	Acclaim	Oktober
Disney's Dinosaurs	Adventure	Ubi Soft	Oktober
Donald Duck Quack Attack	Action-Adventure	Ubi Soft	Oktober
Formel Eins 2000	Rennspiel	Take 2	Oktober
GTA 2	Action	Take 2	Oktober
In einem Land vor unserer Zeit	Action-Adventure	Virgin	Oktober
Jimmy White's 2 Cueball	Simulation	Virgin	Oktober
Lemmings	Geschicklichkeit	Take 2	Oktober
Lufia	Rollenspiel	Crave	Oktober
Micro Machines V3	Rennspiel	THQ	Oktober
Monkey Puncher	Puzzle	EON	Oktober
Moorhuhnjagd	Action	Nintendo	Oktober
Pumuckls Abent. i. Geisterschloss	Geschicklichkeit	Acclaim	Oktober
Rush 2049	Rennspiel	Midway	Oktober
Schlümpfe – Großes Abenteuer	Action-Adventure	Infogrames	Oktober
TOCA Touring Car Championship	Rennspiel	THQ	Oktober
Winnie Puuh – Abenteuer im...	Action-Adventure	Ubi Soft	Oktober
Airforce Delta	Action	Konami	November
Aladdin	Action-Adventure	Ubi Soft	November
Aliens: Thanatos Encounters	Action	THQ	November
Animorphs	Adventure	Ubi Soft	November
Antz Racing	Sport	Infogrames	15. November
Austin Powers 3	Geschicklichkeit	Take 2	November
Austin Powers 4	Geschicklichkeit	Take 2	November
Blade	Action-Adventure	Activision	November
Buzz Lightyear of Star...	Action-Adventure	Activision	November
Championship Motocross 2001...	Rennspiel	THQ	November
Chicken Run	Jump&Run	THQ	November
Dave Mirra Freestyle BMX	Geschicklichkeit	Acclaim	November
Die Maus 2	Action-Adventure	Infogrames	15. November
Elmo in Groucholand	Entertainment	Ubi Soft	November
European Super League	Sport	Virgin	November
F1 2000	Rennspiel	EA	November
F1 Racing Championship	Rennspiel	Ubi Soft	November
Gauntlet Legends	Action-Adventure	Midway	November
Inspector Gadget	Action	Ubi Soft	November
Laura und das Geheimnis des...	Adventure	Ubi Soft	November
Lucky Luke – Banditen Express	Jump&Run	Infogrames	15. November
Mat Hoffman's Pro BMX	Sport	Activision	November
MTV Sports: T.J. Lavin's...	Simulation	THQ	November
NBA Jam	Sport	Acclaim	November
Power Rangers Lightspeed Rescue	Action-Adventure	THQ	November
Rache vom Mars: Looney Toons	Jump&Run	Infogrames	22. November
Resident Evil Gaiden	Action-Adventure	Virgin	November
Road Rash	Sport	EA	9. November
Scooby-Doo!: Classic Creep Cap.	Jump&Run	THQ	November
The Mummy	Action	Konami	November
Tony Hawk's Pro Skater 2	Sport	Activision	9. November
Walt Disney's Dschungelbuch	Adventure	Ubi Soft	November
X-Men: Mutant Wars	Beat 'em Up	Activision	November
Batman Chaos in Gotham	Action-Adventure	Ubi Soft	Dezember
Batman of the Future – Return of...	Action	Ubi Soft	Dezember
Doug's Big Game	Action	Ubi Soft	Dezember
Hello Kitty' Cube Frenzy	Puzzle	Ubi Soft	Dezember
Mat Hoffman's Pro BMX	Sport	Activision	Dezember
Star Command	Action-Adventure	Activision	Dezember
The Grinch	Action	Konami	Dezember
Tom & Jerry – Der Mausangriff	Action	Virgin	Dezember
Woody Extreme Racing	Action	Konami	Dezember
Cannon Fodder	Action	Codemasters	Herbst 2000
Action Man	Action	THQ	1. Quartal 2001
MTV Sports: Pure Ride	Snowboarding	THQ	1. Quartal 2001
NBA Live 2000	Basketball	THQ	1. Quartal 2001
Sesame Street Sports	Entertainment	Ubi Soft	1. Quartal 2001
The Simpsons: Treehouse of Horror	Adventure	THQ	1. Quartal 2001
V.I.P.	Action-Adventure	Ubi Soft	1. Quartal 2001
WWF No Mercy	Wrestling	THQ	1. Quartal 2001
Monster Force	Action	Konami	Februar 2001
Rugrats in Paris: The Movie	Adventure	THQ	März 2001
WWF No Mercy	Wrestling	THQ	März 2001
Mumin Trollen	Adventure	Infogrames	Nicht bekannt
NFL Blitz 2000	Football	Midway	Nicht bekannt

Blade

Vampire und Pflöcke

Mit *Blade* von Activision kommt ab November ein Spiel auf den Game Boy Color, das seinen Titel vom gleichnamigen Vampirjäger aus dem bekannten Kinofilm entlehnt. Blade, selbst zur Hälfte Vampir, bekommt es in sieben gefährlichen Levels mit einer stattlichen Anzahl Untoter zu tun, die ihm am liebsten sofort an die Halsschlagader wollen. Doch Fehlanzeige: Ob ein, zwei oder gar drei Nachtgestalten auf einmal – diverse Waffen vom Holzpflock bis zur mit Silberkugeln geladenen MP helfen euch, eure Haut erfolgreich zu verteidigen. Am Ende jedes Abschnitts folgt dann natürlich der ultimative Showdown mit dem Level-Boss. Je nach eurem Abschneiden wird der in Deutschland für November angekündigte Titel übrigens verschiedene Enden besitzen. **(mg)**

DOWNTOWN Silberkugeln im Lauf sorgen für klare Fakten.

Mobile System GB

Zocken per Handy

Am 14. Dezember fällt in Japan der Startschuss: „Mobile System GB" heißt das Zauberwort, und dahinter verbirgt sich ein Adapterkabel vom Game-Boy-Linkanschluss zum Handy beziehungsweise Cell Phone, wie sie bei japanischen Jugendlichen weit verbreitet sind. Leisten soll die neue Technik einerseits das Empfangen und Senden von E-Mails und den Download von (Spiel-) Daten auf den GBC. Andererseits ist natürlich auch das Spielen von Titeln wie dem zeitgleich erscheinenden *Pokémon Crystal* im Netzwerk möglich, was ähnlich funktioniert wie ein Match per Link-Kabel. Der Einführungspreis von umgerechnet rund DM 125,- (5.800 Yen) ist allerdings für das normale Taschengeld etwas hoch angesetzt. Ob das Mobile System GB auch den amerikanischen und europäischen Markt erreichen wird, ist nicht bekannt. **(mg)**

REVOLUTION Per Handy-Adapter ins Internet: In Japan ab dem 14.12. möglich.

Moorhuhn für GBC

Pirsch im Miniformat

Das *Moorhuhn*-Fieber grassiert seit geraumer Zeit in Büros und Verlagen. Jetzt wird ab Oktober gemeinsam von Ravensburger Interactive und Nintendo auch eine GBC-Variante aufgelegt, mit der ihr sogar im Bus oder unter der Schulbank Ballerorgien feiern könnt, dass das Fadenkreuz wackelt. Interessanterweise sieht die GBC-Grafik dabei fast so gut aus wie die des PC-Vorbilds. Ravensburger Interactive und Nintendo Deutschland planen inzwischen weitere gemeinsame Titel. Im Gespräch ist derzeit ein Käpt'n-Blaubär-Spiel. **(mg)**

FADENKREUZ Baller-Optik fast so schön wie auf dem PC.

Sorry!
In N-Zone-Ausgabe 09/2000 hat sich der Fehlerteufel eingeschlichen. Das von uns getestete Game-Boy-Spiel *Animorphs* von Ubi Soft entpuppte sich als noch nicht ganz fertige Vorab-Version. Einen Test des fertigen Titels lest ihr dafür in N-Zone 11/2000.

Disney´s Dinosaurier

Genre
Adventure
Spieler
1
Hersteller
Ubi Soft
Internet
www.ubisoft.de

Im Kino könnt ihr euch zu Weihnachten von Disneys neuem Dino-Spektakel betören lassen, den GBC-Titel zum Film gibt's schon ab Oktober.

In Ubi Softs GBC-Titel *Disney's Dinosaurier* zum gleichnamigen Kinofilm begebt ihr euch mit sechs spielbaren Dinos und Affen (Lemuren) auf eine gefährliche Reise durch die Urzeit, nachdem eure Inselheimat in den ersten Levels von Meteoriten vernichtet wird. Dino Aladar kommt auf der Flucht als guter Schwimmer zwar zum Zuge, doch viele Aufgaben wie Klettern oder Springen bleiben den Lemuren der gemischten Gruppe vorbehalten. Eure Missionen bestehen meist darin, Herdenangehörige zu sammeln, aggressiven Raptoren zu entgehen oder fallenden Meteoriten auszuweichen. Auch Schieberätsel sind Teil des Programms, in dem ihr euch als Urtiere durch 27 Levels schlagt. Mit dem Game Boy Printer lassen sich nette Dino-Porträts ausdrucken. Insgesamt überzeugt der Titel jedoch nicht völlig, da die Urzeit-Giganten auf dem GBC einfach zu winzig wirken und viele Aufgaben nur von den Lemuren bewältigt werden können. *Matthias Glaser*

EIDECHSEN Die riesigen Dinos wirken wie Pixel-Winzlinge.

FUTTER Rote Blumen heilen, weiße füllen euer Punktekonto.

WATERPROOF Filmdino Aladar demonstriert Schwimmtalent.

BEWERTUNG

Titel: .....*Disney's Dinosaurier*
System: .....*Game Boy Color*
Genre: .....*Adventure*
Spieler: *1*
Schwierigkeitsgrad: .....*Mittel*
Speichern: .....*Batterie*
Levels: .....*27 Levels*
Preis: .....*DM 69,95*
Hersteller: .....*Ubi Soft*
Geeignet: .....*Ohne Beschränkung*
Sprache: .....*Deutsch*
Veröffentlichung: .....*Oktober*

Grafik: *75%*
Sound: *73%*
Dauerspaß: *82%*

Gesamtwertung: 79%

Beurteilung: Unterhaltsames Dino- und Primaten-Adventure nach dem gleichnamigen Disney-Film. Die Mischung aus Missionen, Rätseln und Geschicklichkeitsaufgaben ist jedoch nur teilweise gelungen.

MEINE MEINUNG!

Schade, dass der GBC-Titel zum Disney-Film nicht enger ans Kino-Ereignis angelehnt ist. Etliche der zu bewältigenden Aufgaben (Klettern, Springen etc.) können nur die affenartigen Figuren eurer Urzeit-Truppe erledigen, die Dino-Charaktere sind etwas zu selten im Einsatz. Schade ist auch, dass die riesigen Echsen auf dem GBC nicht sehr Furcht einflößend wirken. Die Rätsel und Missionen sorgen immerhin für Unterhaltung. Matthias

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

In dieser Sparte informieren wir euch über die besten Titel für den Game Boy Color, die in den verschiedenen Genres auf dem Handheld-Gerät für Furore und Aufsehen sorgten. Hier findet ihr all die Titel, die ihr am besten im Schrank haben, zumindest aber kennen solltet, um mitreden zu können. Natürlich ergänzen wir unsere Bestenliste regelmäßig und freuen uns, euch mit diesem Service noch mehr Übersicht zu bieten.

Die jeweils drei besten Spiele für den Game Boy Color:

Jump&Run

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Rayman	Ubi Soft	03/00	90%
2. Croc	THQ	08/00	88%
3. Wario Land 3	Nintendo	06/00	88%

Rennspiele

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. F1 World Grand Prix	Nintendo	08/99	90%
2. Suzuki Alstare Extreme Racing	Ubi Soft	12/99	85%
3. Mickey's Racing Adventure	Nintendo	12/99	84%

Rollenspiele

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Pokémon Gelb	Nintendo	07/00	93%
1. Pokémon Rot/Blau	Nintendo	08/99	91%
2. Dragon Quest Monsters	Eidos	03/00	84%

Adventure

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Zelda: Links Awakening DX	Nintendo	09/99	86%
2. Azure Dreams	Konami	04/00	84%
3. Quest for Camelot	Nintendo	02/99	83%

Action

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Turok: Rage Wars	Acclaim	12/99	85%
2. Army Men	3DO	03/00	82%
3. Wings Of Fury	Mindscape	06/00	80%

Action-Adventure

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Metal Gear Solid	Konami	04/00	90%
2. Tomb Raider	THQ	07/00	89%
3. Conker's Pocket Tales	Rare	08/99	88%

Denkspiele

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Magical Tetris	Activision	03/00	87%
2. Bust-A-Move 2	Nintendo	07/98	85%
3. Swing	Software 2000	03/00	83%

Sportspiele

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Mario Golf	Nintendo	01/00	90%
2. International Track & Field	Konami	03/00	85%
3. Golf King	Crave	05/00	83%

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2000

Für Meisterschafts-Tüftler und Fußball-Strategen ist Konamis ISS 2000 ein gefundenes Fressen.

ELFMETER Ihr versenkt das Leder per Zielkreuz im Kasten.

Reine Einstellungssache: Frei bestimmbare Parameter besitzt *ISS 2000* mehr als genug. Ob die individuellen Stärken der Fußballer, die Spielfeldstrategie, die Aufstellung oder auch nur die fünf verschiedenen Spielmodi vom offenen Spiel bis zum internationalen Pokal – überall dürft ihr an den Einstellungen drehen und feilen, dass es eine wahre Freude ist. Und natürlich könnt ihr via Link-Kabel auch gegen einen Freund kicken. Spielerisch allerdings überzeugt der Titel nicht besonders, und auch die Game-Boy-Grafik lässt wenig echte Atmosphäre entstehen. Für Fans dennoch ein lohnender Kauf.

Matthias Glaser

BEWERTUNG

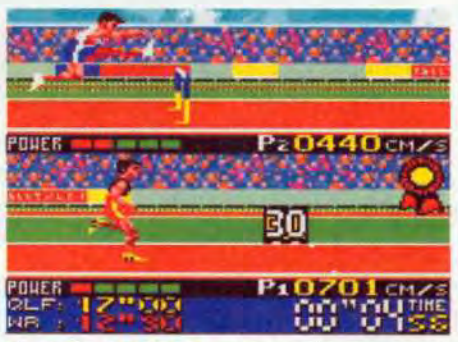
Titel:....International Superstar Soccer 2000
System:.....Game Boy Color
Genre:.....Sportspiel
Spieler:.....1-2
Schwierigkeitsgrad:.....Variabel
Speichern:.....Ja
Levels:.....5 Spielmodi
Preis:.....DM 69,95
Hersteller:.....Konami
Geeignet:.....Ab 6 Jahren
Sprache:.....Deutsch
Veröffentlichung:.....Erhältlich

Grafik:.....74%
Sound:.....73%
Dauerspaß:.....77%

Gesamtwertung: 76%

DSF CARL LEWIS ATHLETICS 2000

Weltklasse-Sportler Carl Lewis steht Pate bei Ubi Softs brandneuem GBC-Leichtathletik-Spaß.



400 METER Der Hürdenlauf braucht kräftige Fingerspitzen.

Unter dem bekannten Namen von Leichtathletik-Ass Carl Lewis liefert Ubi Soft einen anspruchsvollen Sporttitel ab, der trotz gewöhnungsbedürftiger Steuerung zunehmend spielerischen Reiz entwickelt. 14 Disziplinen vom 100-Meter-Lauf bis zum Stabhochsprung (die ihr wie üblich durch rhythmisches Drücken der A- und B-Tasten bestreitet) laden im Titel zum Rekordversuch ein. Sechs speicherbare Athletenprofile und die Option, als Carl Lewis zu starten, sorgen für Motivation. Auch der Zweispielermodus gefällt und per „Ubi Key" lassen sich weitere Spiel-Features freischalten.

Matthias Glaser

BEWERTUNG

Titel: .DSF Carl Lewis Athletics 2000
System: ...Game Boy Color/Game Boy
Genre:.....Sportspiel
Spieler:.....1 -2
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Speichern:.....Ja
Levels:.....14 Sportarten
Preis:.....DM 69,95
Hersteller:.....Ubi Soft
Geeignet:.....Ab 6 Jahren
Sprache:.....Deutsch
Veröffentlichung:.....Erhältlich

Grafik:.....75%
Sound:.....73%
Dauerspaß:.....80%

Gesamtwertung: 79%

DONALD DUCK – QUACK ATTACK

Steuert den Entenhausener Erpel auf der Suche nach Daisy Duck durch 24 actionreiche Levels.

SEILSCHAFT Donald läuft, hüpft und kann sogar bestens klettern.

Reporterin Daisy hat sich zu weit vorgewagt: Beim Interview mit dem bösen Merlock wird sie kurzerhand zur Geisel erklärt. Klar, dass sich Donald solche Ungezogenheiten nicht bieten lässt. Als springwütiges Schnabeltier führt eure anschließende Befreiungsmission durch optisch sehr abwechslungsreiche und spielerisch spannende 24 Levels bis zum Showdown mit dem Oberschurken. Ein lustiges und gut zu steuerndes One-Player-Jump&Run mit großem Disney-Bonus, das neben spaßigen Spielideen auch dadurch überzeugt, dass Donalds Laune sich je nach Herausforderung sichtbar ändert.

Matthias Glaser

BEWERTUNG

Titel: ...Donald Duck – Quack Attack
System:.....Game Boy Color
Genre:.....Jump&Run
Spieler:.....1
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Speichern:.....Ja
Levels:.....24 Levels
Preis:.....DM 69,95
Hersteller:.....Ubi Soft
Geeignet:.....Ab 6 Jahren
Sprache:.....Deutsch
Veröffentlichung:.....Oktober

Grafik:.....82%
Sound:.....79%
Dauerspaß:.....86%

Gesamtwertung: 83%

INTERNATIONAL TRACK & FIELD SUMMER GAMES

Solides Gameplay und attraktive Zusatzsportarten bringen Konamis Summer Games Pluspunkte.

SPEZIAL-SPORT Auch ungewohnte Disziplinen sind mit drin.

Tasten-Hämmern angesagt: In Konamis GBC-Umsetzung der bekannten *International Track & Field*-Reihe dürft ihr bei abwechslungsreichen Sport-Disziplinen eure A- und B-Knöpfe bearbeiten, bis die Daumen dick sind. In zwölf Disziplinen inklusive Fechten, Pferdsprung, Tontaubenschießen und Tischtennis zeigt ihr euer Können bei der Jagd nach Weltrekorden gegen den Computer. Per Link-Kabel könnt ihr aber auch andere GBC-Besitzer mit Bestzeiten beeindrucken. Und im Meisterschafts-Modus feilt ihr Wettkampf-Punkt für Wettkampf-Punkt an eurem zukünftigen Super-Athleten.

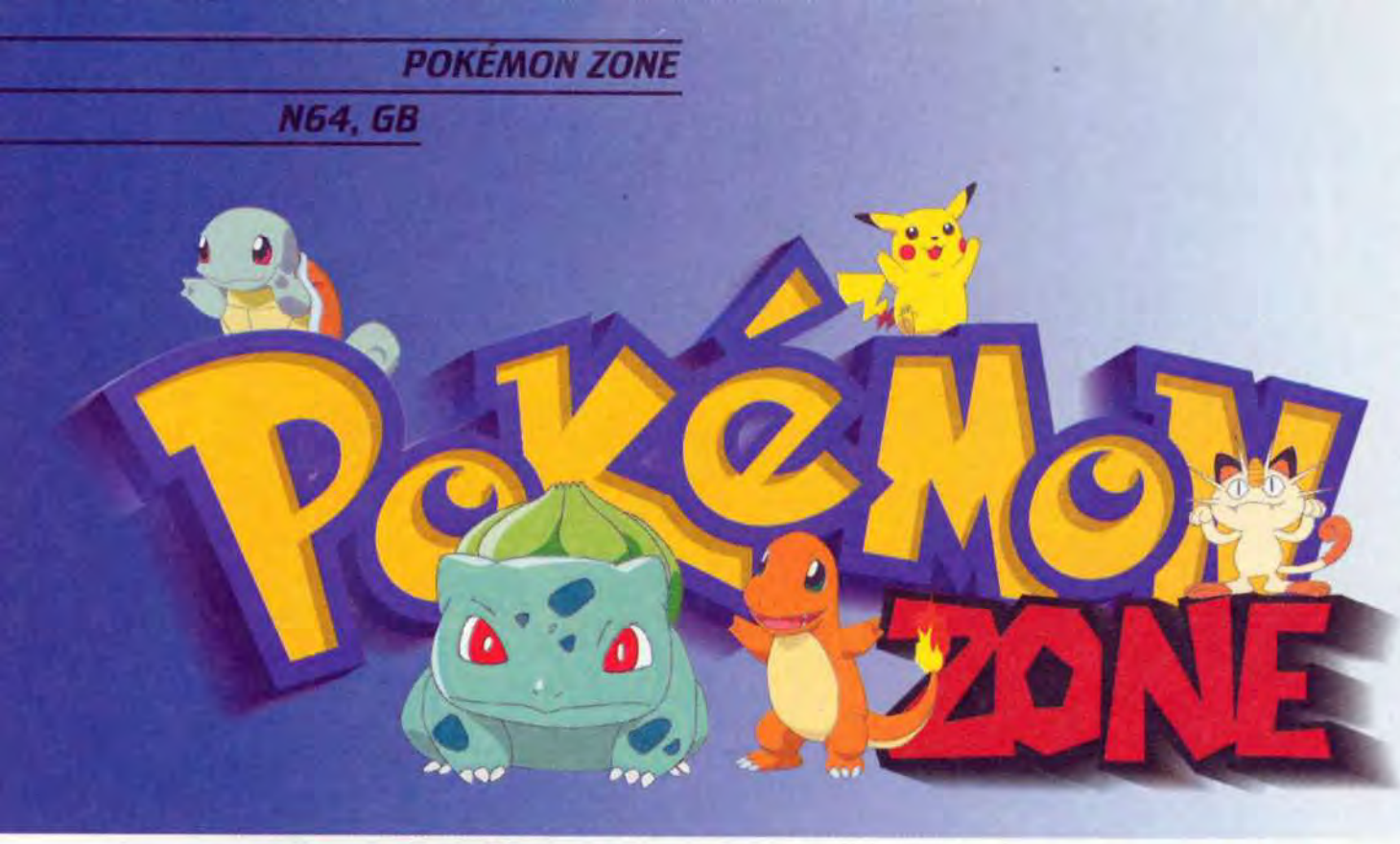
Matthias Glaser

BEWERTUNG

Titel: .International Track & Field Summer Games-
System:.....Game Boy Color
Genre:.....Sportspiel
Spieler:.....1-2
Schwierigkeitsgrad:.....2 Stufen
Speichern:.....Ja
Levels:.....12 Sportarten
Preis:.....ca. DM 69,95
Hersteller:.....Konami
Geeignet:.....Ab 6 Jahren
Sprache:.....Deutsch
Veröffentlichung:.....Erhältlich

Grafik:.....75%
Sound:.....72%
Dauerspaß:.....83%

Gesamtwertung: 81%



Aufregung bei Pokémon: Während in Japan mit Pokémon de Panepon die asiatische Variante des kommenden Puzzle Attack für den Game Boy erscheint und Nintendo Deutschland den Spieleberater zu Snap herausbringt, wurde auf der ECTS-Messe überraschend bekannt, dass Pokémon Gold/Silber erst Ostern 2001 in die Läden kommt. Positiv dagegen: Ein deutscher Doppelsieg bei den Londoner Europameisterschaften des Pokémon Championship 2000. Nähere Einzelheiten lest ihr wie immer hier in der Pokémon Zone. Schreibt uns an:
Computec Media AG
Redaktion N-Zone
Kennwort: Pokémon-Zone
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

Zuckersüße Pokémon

EINFACH SÜÜÜSS Diese neun Marmeladengläser mit Pokémon-Motiven sind in den USA der Renner.

Die Pokémon-Verrücktheit der Amerikaner kennt einfach keine Grenzen! Schön und gut – auch in Deutschland gibt's Pokémon-Lollis, Stickerbeilagen in Cornflakes-Schachteln und Sonderaktionen bei Burger King, aber für amerikanische Fans sind das alles nur kleine Fische. Denn die können sich zum Beispiel außerdem mit einer Packung „Pokémon Invasion" der Firma Kraft eine zünftige „Makkaroni & Cheese"-Mahlzeit (Makkaroni mit Käse) in den Bauch stopfen oder sich ähnliche Herzhaftigkeiten zum Thema Pokémon zu Gemüte führen. Der letzte Schrei ist nun sogar eine Sonder-Edition Marmeladengläser (ganz recht!) der Firma Welch mit Pokémon-Motiven. Das Motto offenbar: Welche Marmelade drin ist, ist völlig wurscht; Hauptsache, es ist ein Pikachu, Schiggy oder Enton drauf auf dem Glas. Neun verschiedene Pokémon-Motive stehen Marmeladen-Pokémaniacs zur Auswahl und ist der süße Inhalt erst aufgebraucht, lassen sich die leeren Gläser noch als Trinkbecher nutzen. Für Fans ist das natürlich eine Spitzen-Idee. Aber die Amerikaner sind schon manchmal ganz schön ausgeflippt, oder?! (mg)

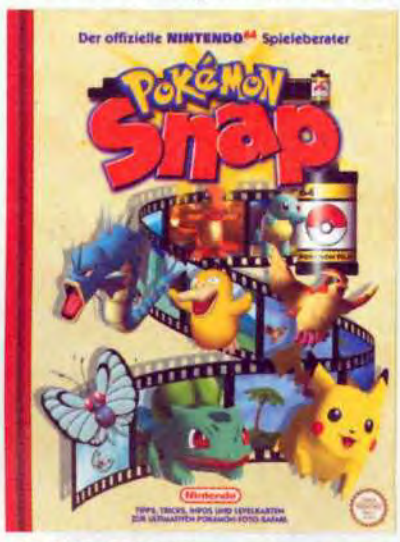
Pokémon X heißt jetzt Crystal

Am 14. Dezember, gerade rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft, bringt Nintendo of Japan das ehemals als *Pokémon X* bekannte *Pokémon Crystal* in die japanischen Game Shops. Zeitgleich soll auch der für diesen Pokémon-Titel erstmals benötigte Nintendo Mobil Adapter GB im Handel stehen. Während über das Spielprinzip des neuesten Pokémon-Geniestreichs noch nichts bekannt wurde, sickerte zumindest bereits durch, dass *Pokémon Crystal* zum kommenden Japan-N64-Hit *Pokémon Stadium 3* kompatibel sein soll. Eine kleine Revolution ist allerdings ein ganz anderes Faktum: Über den neuen Mobil Adapter GB lässt sich der Game Boy Color mit einem Handy verbinden, was *Pokémon Crystal*-Duelle über das japanische Cellphone-Funknetz ermöglicht. Ein kluger Schachzug von Nintendo, da in Japan die entsprechende Handy-Technik auch schon bei jungen Menschen sehr verbreitet ist. Ob der Titel auch in den USA und Deutschland erscheint, steht derzeit noch völlig in den Sternen. (mg)

VERLINKT Das früher als Pokémon X bekannte Pokémon Crystal greift über Adapter aufs Handy-Netz zu.

Spieleberater Pokémon Snap

Jetzt ist es offiziell: Mit dem neuen Nintendo-Spieleberater zu *Pokémon Snap* knipst ihr eure Freunde auf der Pokémon-Insel so gekonnt wie ein Weltklasse-Fotograf. Der kultige Ratgeber mit der Filmrolle auf dem Titel verrät euch alle Tricks, Pokémon-Fundorte und Geheimwege, die ihr braucht, um in Windeseile auch in *Pokémon Snap* zum Pokémon-(Foto-)Meister zu werden. Komplette Levelkarten sind in dem hilfreichen Buch genauso enthalten wie professionelle Fotostrategien, ein ausführlicher Pokédex mit neuen Zusatz-Infos, und als Special-Bonus gibt's noch den offiziellen *Pokémon Snap*-Fotografenausweis dazu. Im Handel liegt der reich bebilderte Ratgeber jetzt für DM 24,95. (mg)



FOTOGEN Nintendos neuer Snap-Spieleberater.

Pokémon de Panepon

Das Rätselraten um das in der letzten Pokémon Zone kurz vorgestellte GBC-Spiel *Pokémon de Panepon* hat ein Ende. Wie bereits vermutet, handelt es sich bei dem seit 21. September im japanischen Handel befindlichen Spiel tatsächlich um die fernöstliche GBC-Version des auch in den USA und Europa angekündigten *Pokémon Puzzle Attack*. Der GBC-Titel präsentiert sich dabei offenbar als eine Art Neuauflage des bekannten *Tetris Attack*, nur dass diesmal die Pokémon im Mittelpunkt stehen: Auf dem Game-Boy-Screen wachsen Blöcke mit verschiedenen Symbolen in die Höhe, die von euch sortiert werden müssen. Stehen drei gleiche Blöcke in einer Reihe, werden diese gelöscht. Seid ihr hingegen zu langsam, füllen die Blöcke bald den ganzen Bildschirm und das Spiel ist vorbei. Durch geschickte Siege gegen eure Pokémon-Computergegner sammelt ihr Trainerorden, per Link-Kabel könnt ihr aber auch gegen menschliche Kontrahenten antreten, und als Spielcharaktere stehen euch Figuren aus allen bisherigen *Pokémon*-Editionen inklusive *Gold/Silber* zur Auswahl. In den USA und Europa ist leider nicht vor nächstem Jahr mit einem Erscheinen des Titels zu rechnen. (mg)

TÜFTELEI Pokémon de Panepon heißt die japanische GBC-Variante von Pokémon Puzzle Attack. Das Spielprinzip ähnelt Tetris Attack.

Pokémon Welt

Es ist noch nicht lange her, da holte sich die Musik-CD zur Pokémon-TV-Serie Platin für Rekordverkäufe und auch der Klassik-Soundtrack zum ersten Pokémon-Kinofilm sorgte für Furore. Jetzt steht mit „Pokémon Welt" bereits die nächste Multimedia-CD um Pikachu und seine Kollegen im Handel – und auch diese dürfte bei den Fans und Sammlern wieder guten Anklang finden. Neben den Songs „Pokémon Welt" und „Pikachu's Winterurlaub" in deutscher und englischer Version gibt's auf der von Koch Records angebotenen, heißen Pokémon-Scheibe den „Winterurlaub" auch noch als Instrumental-Einspielung sowie ein paar Extras, die ihr allerdings nur auf einem PC zum Leben erwecken könnt: Die CD enthält außer den Songs noch einen klasse Pokémon-Bildschirmschoner, ein cooles Pokémon-Wallpaper und ein lustiges Video mit euren Helden und befindet sich derzeit bereits mitten im Steigflug durch die deutschen Musik-Charts. (mg)

MEHR ALS MUSIK Per PC lassen sich noch einige Extras aus der neuen Pokémon-CD hervorlocken.

Deutscher Sieg bei Pokémon-EM

Riesenstimmung im Londoner Millennium Dome: Vor fast 20.000 begeisterten Pokémon-Fans kämpften die 18 besten Stadium-Trainer aus sechs Nationen Anfang des Monats um den Europa-Sieg im Pokémon Championship 2000. Zuvor hatten sich die 18 Qualifikanten in den Landesausscheidungen gegen insgesamt rund 750.000 Mitstreiter durchgesetzt. Den meisten Jubel gab's am Ende des Wettkampfs für die deutschen Teilnehmer: Die Berlinerin Rebecca Wissner und der Duisburger Dennis Waldeck (beide 15) siegten souverän im Pokémon-Cup und Pika-Cup. Der dritte Deutsche im Bunde, der Berliner Premium-Cup-Favorit Edwin Krause (20), unterlag erst in der Entscheidungsrunde seinem französischen Konkurrenten Francois Hang Ying und beschloss das Turnier „nur" als Vize-Europameister. Alle drei Deutschen, auch Edwin Krause als Zweitplatzierter, haben nun weiterhin gute Chancen, die Weltmeisterschaft des Pokémon Championship 2000 in Sydney Ende September zu gewinnen. Wir sind ehrlich beeindruckt von der Leistung unserer deutschen *Stadium*-Profis! Gratulation und viel Glück für Australien! (mg)

GLÜCKLICH Die deutschen Sieger Rebecca Wissner (15) und Dennis Waldeck (15, v. li.) im grünen Dress hatten hinterher gut lachen.

Welche Pokémon-Produkte gibt es schon, welche kommen noch, welche wünscht ihr euch am meisten? Hier findet ihr eine Übersicht aller erhältlichen, angekündigten, ersehnten und überhaupt beliebtesten Pokémon-Artikel! So seid ihr immer bestens auf dem Laufenden, damit ihr keine Pokémon-Neuerscheinung verpasst und immer wisst, was wann zu haben ist.

Bereits erhältlich

Titel	Produkt	Preis	Release
Pokémon Rote/Blaue Edition	GB	DM 69,-	Bereits erhältlich
Pokémon Gelbe Edition	GBC	DM 69,-	Bereits erhältlich
Pokémon Pikachu N64	Konsole	DM 249,-	Bereits erhältlich
Super Smash Bros.	N64	DM 129,-	Bereits erhältlich
Pokémon Stadium + Transfer Pak	N64	DM 149,-	Bereits erhältlich
Pokémon Snap	N64	DM 129,-	Bereits erhältlich
Pokémon Gelb/Rot/Blau Spieleberater	Handbuch	DM 24,95	Bereits erhältlich
Pokémon Stadium Spieleberater	Handbuch	DM 24,95	Bereits erhältlich
Pokémon Snap Spieleberater	Handbuch	DM 24,95	Bereits erhältlich
Pokémon Pikachu Pedometer	Stand-Alone	DM 44,95	Bereits erhältlich
Pokémon-Serien-Soundtrack	Musik-CD	DM 34,99	Bereits erhältlich
Pokémon-The First Movie-Soundtrack	Musik-CD	DM 30,99	Bereits erhältlich
Pokémon Welt	Multimedia-CD	DM 15,-	Bereits erhältlich
Pokémon Sammelkarten Starter-Set	Sammelkarten	DM 21,95	Bereits erhältlich
Pokémon Sammelkarten Booster-Set	Sammelkarten	DM 6,95	Bereits erhältlich
Pokémon Sammelkarten-Ordner	Ordner	DM 29,95	Bereits erhältlich
Pokédex Organizer	Mini-Computer	DM 59,95	Bereits erhältlich
Ich wähle Dich, Pikachu!	Interaktive Figur	DM 79,95	Bereits erhältlich
Electronic Mew	Spielzeug	DM 29,95	Bereits erhältlich
Pokémon Plüsch-Pikachu (groß)	Spielfigur	DM 29,95	Bereits erhältlich
Pokémon Plüschfiguren (klein)	Spielfigur	DM 19,95	Bereits erhältlich
Pokémon Battle Figuren Set/2 Stk.	Spielfigur	DM 24,95	Bereits erhältlich
Pokémon Power Bouncer (Flummi)	Spielzeug	DM 9,95	Bereits erhältlich
Pokémon Murmel Shooter	Spielzeug	DM 44,95	Bereits erhältlich
Pokémon Murmel Serie 1-5/je 10 Stk.	Spielzeug	DM 19,95	Bereits erhältlich
Pokémon Sammelbox inkl. Murmeln	Spielzeug	DM 19,95	Bereits erhältlich
Pokémon Das Münzduell	Münzspiel	DM 19,95	Bereits erhältlich
Pokémon Junior Yatzhee	Würfelspiel	DM 19,95	Bereits erhältlich
Pokémon Fahrrad	Fahrrad	DM 299,-/399,-	Bereits erhältlich
Pokémon Skateboard	Skateboard	DM 79,95	Bereits erhältlich
Pokémon Leucht-Schlüsselanhänger	Schlüsselanhänger	DM 12,-	Bereits erhältlich
Pokémon Bettwäsche	Bettwäsche	DM 95,-	Bereits erhältlich
Pokémon Monopoly	Brettspiel	DM 89,95	Bereits erhältlich
Pokémon Meistertrainer	Brettspiel	DM 59,95	Bereits erhältlich
Pokémon Druckstudio Rot/Blau	PC	DM 59,95	Bereits erhältlich
Pokémon – Mewtu gegen Mew	Buch zum Film	DM 16,95	Bereits erhältlich
Pikachus Ferien	Buch zum Film	DM 7,95	Bereits erhältlich
Pokémon – Der Film	Kinofilm	---	Angelaufen
Pokémon	Schultasche	DM 140,-	Erhältlich

Kommt demnächst:

Titel	Produkt	Preis	Release
Pokémon Inline Skates	Inline Skates	Nicht bekannt	Oktober
Pokémon Roller	Kickboard	Nicht bekannt	Oktober
Pokémon: Der Film (Video)	Video-Kassette	Nicht bekannt	5. Oktober
Pokémon Pinball + Rumble Pak	GBC	DM 69,-	6. Oktober
Pokémon Puzzle Attack	N64/GBC	Nicht bekannt	15. Dezember
Pokémon: Die Macht des Auserwählten	Kinofilm	---	21. Dezember
Pokémon Trading Card Game	GBC	Nicht bekannt	4. Quartal 2000
Pokémon Gold/Silber Edition	GBC	Nicht bekannt	Ostern 2001
Hey You Pikachu!	N64	Nicht bekannt	Nicht bekannt

Die beliebtesten Pokémon-Produkte:

Titel	Produkt	Preis
1. Pokémon Stadium + Transfer Pak	N64	DM 149,-
2. Pokémon Gelb	GB/GBC	DM 69,-
3. Pokémon Snap	N64	DM 129,-
4. Pokémon Rot/Blau	GB	DM 69,-
5.Pokémon Serien-Soundtrack	Musik-CD	DM 34,99

Die meistgewünschten Pokémon-Produkte:

Titel	Produkt	Release
1. Pokémon Gold/Silber Edition	GBC	Januar 2001
2. Pokémon Stadium 3	N64	Nicht bekannt
3. Pokémon Pinball + Rumble Pak	GBC	6. Oktober
4. Pokémon Puzzle Attack	N64/GBC	4. Quartal 2000
5. Hey You, Pikachu	N64	Nicht bekannt

LESER-GALERIE

Über zu wenig Leserzeichnungen können wir uns auch diesmal nicht beklagen! Immer öfter sind jetzt einige der 100 neuen Gold/Silber-Pokémon auf euren Bildern zu finden. Wir hoffen natürlich, mit der Auswahl euren Geschmack zu treffen. Aber denkt dran: 1. Schickt keine Bilder größer als DIN A4. 2. Gebt auf den Bildern Namen und Alter an. Und leider: Wir können keine eingesandten Zeichnungen zurücksenden! Schickt eure Malereien an:

Computec Media AG
Redaktion N-Zone
Kennwort: Pokémon-Zone
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

HEISSBLUT Ein feuriges Glumanda in Hitzefrei-Laune kam von Denny Klepel (11) bei uns an.

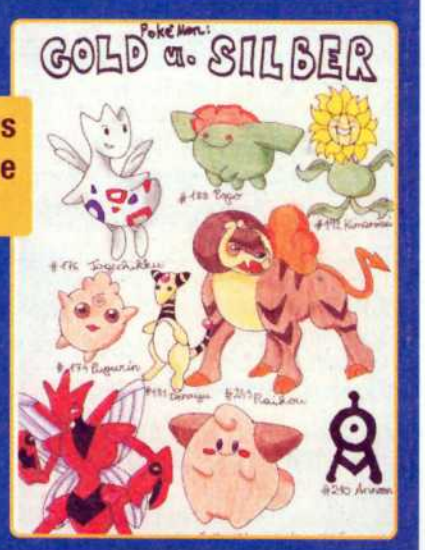
TRAUMATO Diesen gelb-braunen Psycho-Rüssel malte uns Julian Kraus (11) aus Au am Rhein.

TEAM Die starke Pokémon-Truppe aus alten und neuen Editionen schickte uns Antye Seemann (14).

TEAM ROCKET Die etwas schusseligen Erzfeinde von Ash und Co. erreichten uns von Tino Gernandt (13).

MAJESTÄT #244 Entei, findet Zeichnerin Katharina Rack (14), ist das schönste Pokémon.

GOLDIG Ein paar der besonders auffälligen neuen Pokémon setzte Kerstin Kalcher (15) in Szene.



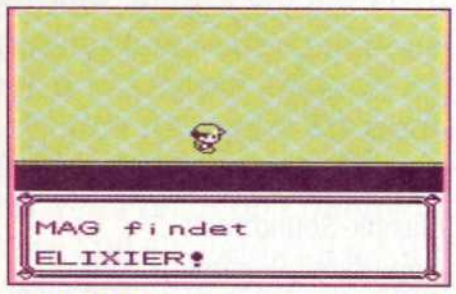
SPINNE Was, wenn Spiderman auf Pokémon-Jagd geht, dachte Peter Tischkewitz (21).

TIPPS & TRICKS

POKÉMON ROTE/BLAUE/GELBE EDITION

➤ Verstecktes Elixier:
Im Tunnelpfad von Prismania City nach Lavandia ist ein geheimes Elixier versteckt. Betretet den Tunnelpfad von Prismania City aus, macht unten von der Treppe aus 18 Schritte nach rechts und drückt A: Ihr findet ein verstecktes Elixier.

Astrid Beck



SUCHEN Im Tunnelpfad findet man zum Beispiel ein Elixier.

➤ Verstecktes Nugget:
Auch ein verstecktes Nugget gibt's im Tunnelpfad von Prismania City nach Lavandia zu entdecken. Betretet den Tunnel von Prismania City aus, macht unten von der Treppe zehn Schritte nach rechts und dann zwei nach oben. Drückt A (nach oben gucken): Ihr findet ein wertvolles Nugget.

Tommi Lasko

GOLD! Mit gefundenen Nuggets hat man immer genug Geld.

LESERBRIEFE

Hallo N-Zone-Team! Ich fand in der N-Zone 09/2000 ein Bild, wie Ash und Misty sich küssen. Mir ist aufgefallen, dass bei beiden die Ohren falsch gezeichnet sind. Bei Misty sind sie zu spitz und bei Ash ist ein Strich zu viel im Ohr. Bei Ash sind zusätzlich die Augenbrauen falsch gezeichnet. Also deutet alles auf eine Fälschung hin.

N-ZONE Hallo Julian, zwar sind wir keine Spezialisten für den ganz genauen Zeichenstil der Pokémon-Serie (da müsste man schon in Japan nachfragen, wo die Serie entsteht). Aber da uns auch einige andere Leser bei besagtem Bild darauf hingewiesen haben, dass die Nasen von Ash und Misty zu spitz bzw. auch etwas zu groß geraten sind, liegt die Vermutung einer Fälschung tatsächlich nahe. Danke an dich und die anderen Fans für diese gut beobachteten Hinweise.

Julian Dörndorfer

Ich besitze die erste Pokémon-CD in Englisch und in Deutsch. Da ist mir aufgefallen, dass das Lied „In der Dunkelheit der Nacht" auf der englischen CD „Misty's Song" heißt, was so viel bedeutet wie: Misty hat das Lied geschrieben. Wenn man sich nun das Lied anhört, merkt man eindeutig, dass Misty über alles in Ash verliebt ist. Auf der englischen CD befindet sich vor dem Song noch ein Dialog zwischen Misty und Ash, in dem Ash Misty Gute Nacht wünscht. Ganz einfach! Misty liebt Ash, aber Ash empfindet nicht das Gleiche oder traut sich nicht, es zu sagen.

N-ZONE Hallo Fabrizio, danke für diesen Hinweis. In der Tat ist der Song ein starkes Indiz, zumindest auf akustischer Ebene. Wir sind gespannt, welche Hinweise die Leser zum Thema noch entdecken.

Fabrizio D'Aprile

HERZLICHEN DANK

Daniel Aberle - Mario Aumüller - Michael Bartel - Harri Bert - Michael Biehl - Maurice Bordihn - Patrick Böttcher - Daniel Burghardt - Janett Claus - Alexander Deibert - Mohamed Jamal Edine - Mahmut Ercan - Markus Eßer - Ralf Giese - Maria Luise Gross - Michael Humer - Wannes Kern - Tobias Kirschner - Tobias Krasselts - Annette Kunke - Stefan Lochschmidt - Deniz Meißner - Thomas Neukirchen - Jens Niejahr - Michael Nothrof - Dominik Peukert - Erik Pointer - Simon Protze - Manfred Rennert - Stefan Ruschke - Steffen Rüspeler - Franziska Skwortz - Juraj Streicher - Benjamin Sturm - Matthias Thye - Philipp Urbisch - Michelle Volk - Kevin Warmbold - Johannes Weber - Florian Wendt - Sebastian Werner

➤ Solltet ihr eigene Tipps & Tricks zu Pokémon haben, dann schickt sie uns! Bei Abdruck werden eure Einsendungen im Rahmen der Lesertipps honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!

➤ Schickt eure Tipps, Tricks und Leserbriefe an:
COMPUTEC MEDIA – Redaktion N-Zone
Kennwort Pokémon Zone
Roonstr. 21 – 90429 Nürnberg
oder an:
matthias.glaser@computec.de

#152 (USA) Chikorita/(Jap) Chikorita

#153 (USA) Bayleef/(Jap) Beifiru

#154 (USA) Meganium/(Jap) Meganiumi

#155 (USA) Cyndaquil/(Jap) Hinoarashi

#156 (USA) Quilava/(Jap) Magumarashi

#157 (USA) Typhlosion/(Jap) Bakufun

#158 (USA) Totodile/(Jap) Waninoko

#159 (USA) Croconaw/(Jap) Arigeitsu

#168 (USA) Ariados/(Jap) Ariadosu

#169 (USA) ???/(Jap) Kuroba

#170 (USA) Chinchou/(Jap) Chonchi

#171 (USA) Lanturn/(Jap) Rantan

#172 (USA) Pichu/(Jap) Pichu

#173 (USA) Cleffa/(Jap) Pi

#174 (USA) Igglybuff/(Jap) Pupurin

#175 (USA) Togepi/(Jap) Togepi

#184 (USA) ???/(Jap) Mariruri

#185 (USA) Sudowoodo/(Jap) Usoki

#186 (USA) Politoed/(Jap) Myorotono

#190 (USA) Aipom/(Jap) Eipamu

#191 (USA) Sunkern/(Jap) Himanatsu

#194 (USA) Ampharos/(Jap) Upa

#195 (USA) Quagsire/(Jap) Nuo

#198 (USA) Murkrow/(Jap) Yamikarasu

#199 (USA) Slowking/(Jap) Yadokingu

#202 (USA) ???/(Jap) Sonansu

#203 (USA) Girafarig/(Jap) Kirinriki

#206 (USA) Duglari/(Jap) Nokochi

#207 (USA) Gligar/(Jap) Guraiga

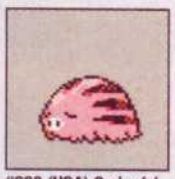
#210 (USA) Granbull/(Jap) Guranburu

#211 (USA) Wobbuffet/(Jap) Harisen

#214 (USA) Heracross/(Jap) Kerkuroso

#215 (USA) Missdreavus/(Jap) Nyura

#216 (USA) ???/(Jap) Himeguma


#220 (USA) Swinub/(Jap) Urimu

#221 (USA) ???/(Jap) Inomu

#222 (USA) ???/(Jap) Sanigo

#223 (USA) Remoraid/(Jap) Tepuouo

#224 (USA) ???/(Jap) Okutan

#225 (USA) Delibird/(Jap) Deribado

#226 (USA) Mantine/(Jap) Maintain

#227 (USA) Wooper/(Jap) Eamudo

#236 (USA) ???/(Jap) Baruki

#237 (USA) Hitmontop/(Jap) Kapoera

#238 (USA) Smoochum/(Jap) Muchura

#239 (USA) Elekid/(Jap) Erekido

#240 (USA) Magby/(Jap) Bubii

#241 (USA) Miltank/(Jap) Mirutanku

#242 (USA) Blissey/(Jap) Hapinasu

#243 (USA) Raikou/(Jap) Raikou

KOMPLETT DIE 100 NEUEN PO DEN GOLD/SIL

Auf der Elektronik-Messe ECTS wurde es amtlich: Pokémon Gold/Silber soll in Deutschland erst zu Ostern erscheinen. Die wachsende Ungeduld ist uns jedoch Grund genug, die 100 neuen Pokémon ins Bild zu setzen.

Die nächste Game-Boy-Generation von Pokémon verstärkt die geballte Spannung der Vorgänger *Rot/Blau* noch einmal aufs Heftigste: 100 brandneue Pokémon-Arten gibt es (zusätzlich zu den bekannten) in den erweiterten Spielwelten zu entdecken, einige davon sogar nur abends und nachts zu später Stunde, denn *Pokémon Gold/Silber* läuft in Echtzeit ab und die Schlafenszeiten der kleinen Gesellen sind sehr verschieden. Da zudem nun alle Pokémon erstmals ein eigenes Geschlecht haben und entweder Weibchen oder Männchen sind, kommen jetzt auch Pokémon-Züchter zum Zuge, denn die Nachkommen geschickter Paarungen sind stärker und entwickeln sich schneller als die jeweiligen Eltern. Alle Einzelheiten zu den neuen Pokémon-Editionen stellen wir euch natürlich rechtzeitig zum Deutschland-Start in einem ausführlichen Test noch einmal vor. Heute könnt ihr allerdings schon einmal einen ausführlichen Blick auf das Game-Boy-Aussehen der „Nachwuchs"-Pokémon werfen, mit denen ihr es in *Gold/Silber* bald zu tun bekommt.

COUNTDOWN Pokémon Gold/Silber gibt es bisher nur in Japan, ab Herbst auch in den USA und ab 2001 in Europa.

100 neue Pokémon

Die sehnlichst erwarteten *Gold/Silber*-Editionen von Pokémon für den Game Boy Color werden in Deutsch-

#160 (USA) Feraligatr/(Jap) Odairu

#161 (USA) Sentret/(Jap) Otachi

#162 (USA) Furret/(Jap) Ootachi

#163 (USA) HootHoot/(Jap) Hoho

#164 (USA) Noctowl/(Jap) Yorunozuko

#165 (USA) Ladyba/(Jap) Redeiba

#166 (USA) Ladyan/(Jap) Redeian

#167 (USA) Spinarak/(Jap) Itomaru

#176 (USA) Togetic/(Jap) Togechiku

#177 (USA) ???/(Jap) Neitei

#178 (USA) ???/(Jap) Neiteio

#179 (USA) Mareep/(Jap) Meripu

#180 (USA) Skiploom/(Jap) Mokoko

#181 (USA) ???/(Jap) Denryuu

#182 (USA) Bellossom/(Jap) Kireihana

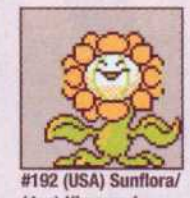
#183 (USA) Marril/(Jap) Mariru

ENTHÜLLT: POKÉMON AUS BER-EDITIONEN

#187 (USA) Hippop/(Jap) Haneko

#188 (USA) Flaaffy/(Jap) Popo

#189 (USA) Jumpluff/(Jap) Watako


#192 (USA) Sunflora/(Jap) Kimawari

#193 (USA) Dunsparce/(Jap) Yanyanma

#196 (USA) Espeon/(Jap) Efui

#197 (USA) Umbreon/(Jap) Buraki

#200 (USA) Trillix/(Jap) Muuma

#201 (USA) Unknown/(Jap) Annon

#204 (USA) Skarmony/(Jap) Kunugidama

#205 (USA) Forrestress/(Jap) Fuoretosu

#208 (USA) Steelix/(Jap) Haganeru

#209 (USA) Snubbull/(Jap) Buru

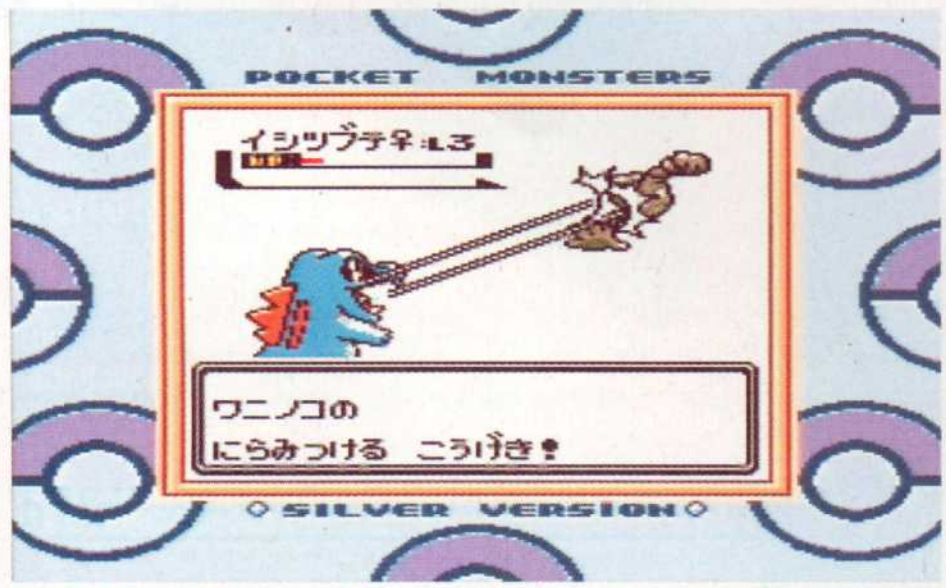
#212 (USA) Scizor/(Jap) Hasamu

#213 (USA) ???/(Jap) Tsubotsubo

#217 (USA) Ursaring/(Jap) Ringuma

#218 (USA) Slugma/(Jap) Magumagu

#219 (USA) Magcargo/(Jap) Magukarugo



EISSTRAHL? Die neuen Pokémon beherrschen natürlich auch neue Attacken und die Kampf-Animationen wurden deutlich verbessert.

land wohl kaum vor dem 1. Quartal 2001 im Handel erscheinen. Nach wie vor sind daher auch noch keine deutschen Namen für die 100 neuen Pokémon aus *Gold/Silber* bekannt. Selbst in den USA, wo die neuen Module noch deutlich vor Weihnachten erscheine sollen, wurden immer noch nicht alle englischen Pokémon-Namen offiziell bestätigt. Deshalb dieser wichtige Hinweis zu den neuen Pokémon:

In unserer Liste findet ihr KEINE deutschen Pokémon-Namen!

Der jeweils erste Name ist der amerikanische, der zweite der japanische. Stehen irgendwo Fragezeichen, heißt das, der Name wurde noch nicht offiziell bestätigt. Auswendig zu büffeln braucht ihr die fremdsprachigen Bezeichnungen daher natürlich nicht, denn spätestens im Frühjahr könnt ihr euer Gedächtnis dann mit den offiziellen deutschen Pokémon-Namen trainieren. Wer sich also Umlernen ersparen will, freut sich bis dahin einfach an den bunten Abbildungen und wartet namenstechnisch bis zum Erscheinen der deutschen Editionen im Frühjahr.

Matthias Glaser

IM LABOR Hier bekommt ihr in Gold/Silber das erste Pokémon.

#228 (USA) Houndour/(Jap) Derubiru

#229 (USA) Houndoom/(Jap) Herugo

#230 (USA) Kingdra/(Jap) Kingudora

#231 (USA) Phanpy/(Jap) Gomazou

#232 (USA) Donphan/(Jap) Donfuyan

#233 (USA) Porygon2/(Jap) Porigon2

#234 (USA) Stantler/(Jap) Odoshishi

#235 (USA) ???/(Jap) Doburu

#244 (USA) Entei/(Jap) Entei

#245 (USA) Suicune/(Jap) Suikun

#246 (USA) Larvitar/(Jap) Yogirasu

#247 (USA) ???/(Jap) Sanagirasu

#248 (USA) Tyranitar/(Jap) Bangirasu

#249 (USA) Lugia/(Jap) Rugia

#250 (USA) Ho-Oh/(Jap) Houhou

#251 (USA) Selebi/(Jap) Serebii

NINTENDOS ZUKÜNFTIGER ZAUBERWÜRFEL ENTHÜLLT

Der Dolphin ist tot, es lebe der Gamecube! Wir präsentieren euch alle Fakten rund um Hardware, mögliche Spieletitel und die Peripherie!

Tokio, 24. August 2000: Im Makuhari-Messe-Center ist die Spannung förmlich greifbar, als Atsushi Asada, Vizepräsident von Nintendo, an das Sprecherpodest tritt. Mit den Worten „Meine Damen und Herren, ich freue mich, Ihnen Nintendos Spielmaschine des 21. Jahrhunderts vorstellen zu dürfen!“ überlässt er die von Rauch und gleißendem Scheinwerferlicht überzogene Bühne zwei Zauberern. Kurze Zeit später tauchen scheinbar aus dem Nichts schwarz gekleidete Models auf, die die Zukunft Nintendos in ihren Händen halten: den Gamecube!

Quadratisch, praktisch, genial?

Mit einer beeindruckenden Showpräsentation lüftete Nintendo auf der Space World 2000 endlich das Geheimnis um die neue Konsole. Der Gamecube ist mit 15x11x16,1 cm sehr Platz sparend und wird ab Juli 2001 in verschiedenen Farben – samt fünf brandneuer Spieletitel – in Japan erhältlich sein. Bezüglich des Preises des Wunderwürfels und eines Veröffentlichungstermins in Europa hat Nintendo noch keine Informationen bekannt gegeben, man kann jedoch davon ausgehen, dass der Gamecube voraussichtlich zum Weihnachtsgeschäft 2001 zu einem Preis zwischen 400 und 500 Mark in Deutschland erhältlich sein wird. Genaue Daten will Nintendo Anfang nächsten Jahres bekannt geben. Neben den vier Controllerports und den (aus Kostengründen) lediglich zwei Ports für die Memory Card fällt or allem der Tragegriff an der Rückseite der Konsole ins Auge. Da der Gamecube als ultimative Spielemaschine für die ganze Familie gedacht ist, soll man den Würfel problemlos und unkompliziert von einem Ort zum anderen transportieren können. Als neues Speichermedium zum Abspeichern von Spielständen etc. wurde die vier Megabit fassende Digi Card gewählt. Mithilfe des so genannten SD-Digi-Card-Adapters können Daten auch auf 64-MB-Flash-ROMs verwendet werden.

DVD ade?

Auch das Rätselraten um den Datenträger hat endlich ein Ende. Mit der Optical Disk verwendet Nintendo eine Mini-DVD mit 8 cm Durchmesser, auf der 1,5 GB Platz finden. Zum Vergleich: Das Spiel *Super Mario 64* hat eine Modulgröße von 8 MB, der Speicher der Mini-DVD bietet umgerechnet das 190-Fache an Platz. Bemerkenswert: Trotz des neuen Datenträger-Standards findet auch eine herkömmliche DVD im Laufwerk des Gamecube Platz – hält sich Nintendo beim Thema DVD durch Hardwareerweiterungen vielleicht doch noch ein Hintertürchen offen? Die Zukunft wird es

INFO

POKÉMON

Nachdem die Pokémon sowohl auf dem N64 als auch auf dem Game Boy weltweit einen Verkaufserfolg nach dem anderen feiern können, wird sich die kunterbunte Rasselbande natürlich auch auf dem Gamecube die Ehre geben. In der gezeigten Demoversion griff Mauzi vor einer begeisterten Gruppe von Artgenossen in die Saiten einer E-Gitarre. Man darf gespannt sein, auf welche Art die Pokémon auf Nintendos neuer Konsole ihren Einstand feiern.

RIFF MAUZI rockt die restliche Pokémon-Rasselbande.

PARTY ON! Die Pokémon erobern auch den Gamecube.

ROCK HARD Mauzi greift in die Saiten der E-Gitarre.

SPASS IM QUADRAT Das eigenwillige Gamecube-Design versprüht den spröden Charme einer Autobatterie.

UNGEBUNDEN Mit diesem Controller hat man die Spielfigur auch aus 10 m Entfernung im Griff.

VERNETZT Der Modem-Adapter wird an der Gehäuse-Unterseite eingesetzt.

INFO

ZELDA

Nach dem Riesenerfolg der beiden beeindruckenden N64-Teile ist es nicht verwunderlich, dass dem staunenden Publikum auch eine Zelda-Demo für den Gamecube präsentiert wurde. In der gezeigten Sequenz trifft Link auf seinen alten Erzfeind Ganon und liefert sich mit diesem einen aufregenden Schwertkampf, bei dem tolle Grafikeffekte zu sehen sind. Dank des neuen Datenträgers, der 1,5 GB fasst, können sich die Fans auf ein umfangreiches Abenteuer in genialer Qualität freuen.

FIES Achtet besonders auf die vielen liebevollen Details an Ganons schicker Kleidung.

SPITZOHR Link wird auch auf dem Gamecube aufregende Abenteuer zu bestehen haben.

BEEINDRUCKEND Der Kampf der Protagonisten wird mit tollen Effekten in Szene gesetzt.

DAS DUELL Die beiden Erzfeinde bekämpfen sich in einem verfallenen Gemäuer.

ANDRANG Die zahlreichen Besucher der diesjährigen Space World drängten sich an den Ständen, um die neue Nintendo-Hardware zu begutachten.

GEKLONTE KLEMPNER Die fleißigen Latzhosenträger schleppen in der technischen Demo eifrig Kisten umher.

DURCHDACHT Die Controller haben zwei analoge Sticks.

Wer ohne Kabelsalat, aber mit viel Bewegungsfreiraum spielen will, für den hat Nintendo die Lösung: Mit dem schnurlosen Wavebird-Controller kann man aus bis zu 10 m Entfernung die Spielfigur über den Bildschirm scheuchen. Für die Online-Zukunft ist der Gamecube ebenfalls bestens gerüstet. Mithilfe eines Adapters können Modems mit einer Geschwindigkeit von bis zu 56 Kbps angeschlossen werden. Der Breitband-Adapter ermöglicht darüber hinaus den Anschluss des Zauberwürfels an ein Hochgeschwindigkeitsnetz.

Software sells hardware!

Getreu diesem Motto präsentierte Big N auf einer Großleinwand Demos mit allen bedeutenden Charakteren des Nintendo-Universums. So wurden dem begeisterten Publikum kurze Ausschnitte von *Pokémon*, *Wave Race*, *Zelda*, *Star Wars*, *Metroid* und *Luigi's Mansion* vorgeführt. Nintendo machte zwar keine Angaben, inwieweit die gezeigten Demos aus geplanten Spielen stammen, man kann jedoch davon ausgehen, dass der eine oder andere oben genannte Titel zu dem fünf Spiele umfassenden Line-Up gehören wird, das zur Veröffentlichung der Konsole erhältlich sein wird. Um den Spielern eine neue Dimension der Videospiele bieten zu können, hat man sich auf das Wesentliche konzentriert. Dazu Geyno Takeda,

INFO

Metroid

Als diese Demo auf der Space World 2000 dem gespannten Publikum gezeigt wurde, hallten Jubelschreie der Begeisterung durch die Halle. Lange haben Fans vergeblich auf eine N64-Version des kultigen Actionknallers Super Metroid (SNES) gewartet. Die Präsentation deutet darauf hin, dass der Klassiker nun auf dem Gamecube eine Renaissance der Superlative erleben wird.

UNGEZIEFER-PLAGE Aliens fallen in das Raumschiff ein.

FLUCHT Samus flieht vor der unbarmherzigen Monsterhorde.

zeigen. Nintendo will mit dem neuen Standard vor allem Raubkopien vorbeugen. Da nur die Firma Matsushita die Lizenz für die Mini-DVD besitzt und bereits einen effizienten Kopierschutz ausgearbeitet hat, dürfte das Erstellen von illegalen Spielkopien erheblich schwerer werden als bei entsprechenden CD- oder DVD-Datenträgern. Der 40-MB-Hauptspeicher-RAM soll dabei lästige Ladezeiten beim Zugriff auf die Mini-DVD auf ein Minimum beschränken. Auch beim Controller der neuen Generation hat man sich im Hause Nintendo lange Gedanken gemacht, um dem Spieler die bestmögliche Kontrolle zu bieten. So hat Nintendo-Mastermind Shigeru Miyamoto mehr als drei Jahre an dem Design getüftelt, bis er einen Controller entwickelt hatte, der seinen Ansprüchen gerecht wurde. Ein weiterer Analog-Control-Stick ersetzt die vom N64-Controller bekannten C-Tasten. In der Mitte des neuen Controllers, der insgesamt acht Knöpfe besitzt, ist ein Rumble-Motor eingebaut, der in drei Stärken vibrieren kann. Dadurch wird der Einsatz eines Rumble Paks (mit schweren Batterien) überflüssig.

WER MACHT DAS RENNEN?

Die drei neuen Konsolen im Vergleich

Nachfolgend präsentieren wir euch die wichtigsten technischen Eckdaten zu den Konsolen der Zukunft.

	Nintendo Gamecube	Sony PlayStation 2	Microsoft Xbox
CPU	PowerPC „Gekko“ Taktfrequenz 405 MHz	128 Bit „Emotion Engine“ Taktfrequenz 300 MHz	Intel Pentium III Taktfrequenz 733 MHz
Hauptspeicher	24 MB + 16 MB	32 MB	64 MB
Grafikchip	Taktfrequenz 202,5 MHz	Taktfrequenz 150 MHz	Taktfrequenz 300 MHz
Sound	Special 16 Bit DSP 64 Kanäle, Dolby Surround	SPU2 48 Kanäle, Dolby, AC3, DTS	AC3 256 Kanäle
Speichermedium	8 cm Optical Disk „Mini-DVD“ 1,5 GB	CD-ROM, DVD-ROM, Audio-CD 4x 6,2 GB	DVD-ROM 4x 6,2 GB
Controller-Ports	4	2	4
Anschlüsse	High-Speed Serial Port 2x High-Speed Parallel Port 1x PCMCIA Card Slot 1x	USB-Port 2x Firewire Port 1x HDTV-Unterstützung	USB Port Ethernet Port
Netzwerk	Modem (56 Kbps) zum Launch erhältlich Breitband-Modem später erhältlich	Modem später erhältlich	Ethernet Port
Memory Card	4 MB	8 MB	Nicht bekannt
Erhältlich (Japan)	Juli 2001	Seit 4. März 2000	Nicht bekannt
Erhältlich (Deutschland)	Voraussichtlich Dezember 2001	24. November 2000	Nicht bekannt
Preis (Deutschland)	Voraussichtlich zwischen DM 400,- und 500,-	DM 869,-	Nicht bekannt

SPEICHER OHNE ENDE Der Adapter sorgt für Speicherplatz.

COLORS Der praktische Tragegriff ist ein echter Blickfang.

Leiter der Nintendo-Entwicklungsabteilung: „Im Mittelpunkt des Gamecube liegt das Spiel, er ist die ultimative Spielmaschine." Es kam Nintendo besonders darauf an, eine entwicklerfreundliche Plattform zu kreieren, die ein neues Spielerlebnis bietet. Um dies zu gewährleisten, hat Nintendo durch eine durchdachte Hardware-Konzipierung nach eigenen Angaben leistungsmindernde Speicherprobleme beseitigen können. Eine technische Demo, in der 128 Mario-Charaktere auf einer runden Plattform herumliefen und mit 128 Kisten interagierten, sollte die technischen Fähigkeiten der Konsole belegen. Jeder der Klempner setzte sich aus 700 Polygonen zusammen, das entspricht dem Mario-Modell aus *Super Mario 64*. Trotz realistischer Kollisionsabfrage und einer exakten Echtzeit-Physik lag die Framerate jederzeit zwischen flüssigen 30 bis 60 Bildern pro Sekunde. Der vermeintliche Nachteil der späten Veröffentlichung könnte zum Vorteil werden. Nintendo scheint aus den Fehlern der Konkurrenz gelernt zu haben und präsentiert mit dem Gamecube eine technisch durchdachte Konsole, bei der Spielspaß im Mittelpunkt steht. Nicht zuletzt aufgrund des unschlagbar starken Spiele-Line-Ups und des attraktiven Preises hat Nintendo im Kampf der Konsolen sehr gute Karten.

Jens Quentin

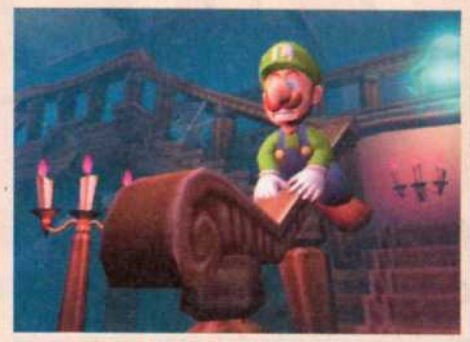
INFO

Luigi's Mansion

Heißen Gerüchten zufolge gilt es als sicher, dass die gezeigte Demo aus dem Spiel stammt. Hinter den dicken Mauern eines unheimlichen Hauses wird Marios Freund Luigi von einer Horde Gespenster gejagt. Der beliebte Nintendo-Charakter wirkte dabei im Vergleich zu seinen N64-Auftritten deutlich erwachsener. Die eindrucksvolle Mimik Luigis bei seinen Panikattacken und die transparenten Texturen der Geister zeigen die Power des Nintendo Gamecube.

HORROR-HAUS Hinter den Mauern des Anwesens spukt's.

UMZINGELT! Die durchsichtigen Geister erschrecken Luigi.



RUTSCHPARTIE Marios Freund flieht auf seine eigene Weise.

KLEIN, ABER OHO Die Mini-DVD hat einen Durchmesser von 8 cm und bietet einen Speicherplatz von 1,5 GB.

OBJEKT DER BEGIERDE In den Schaukästen konnten das Messe-Publikum den Gamecube aus nächster Nähe bewundern.

SAVE! Die Digi-Card hat ein Fassungsvermögen von 4 MB. Aus Kostengründen wurden nur zwei Slots eingebaut.

INFO

Star Wars

Die Sternenkrieg-Experten von Factor 5 tüfteln derzeit fleißig an einem Star-Wars-Titel für den Gamecube. Die ersten Eindrücke lassen auf einen grafisch fantastischen Weltraum-Shooter mit filmreifem Flair schließen. Für alle Star-Wars-Fans dürfte der Titel zu einem absoluten Pflichtkauf avancieren.

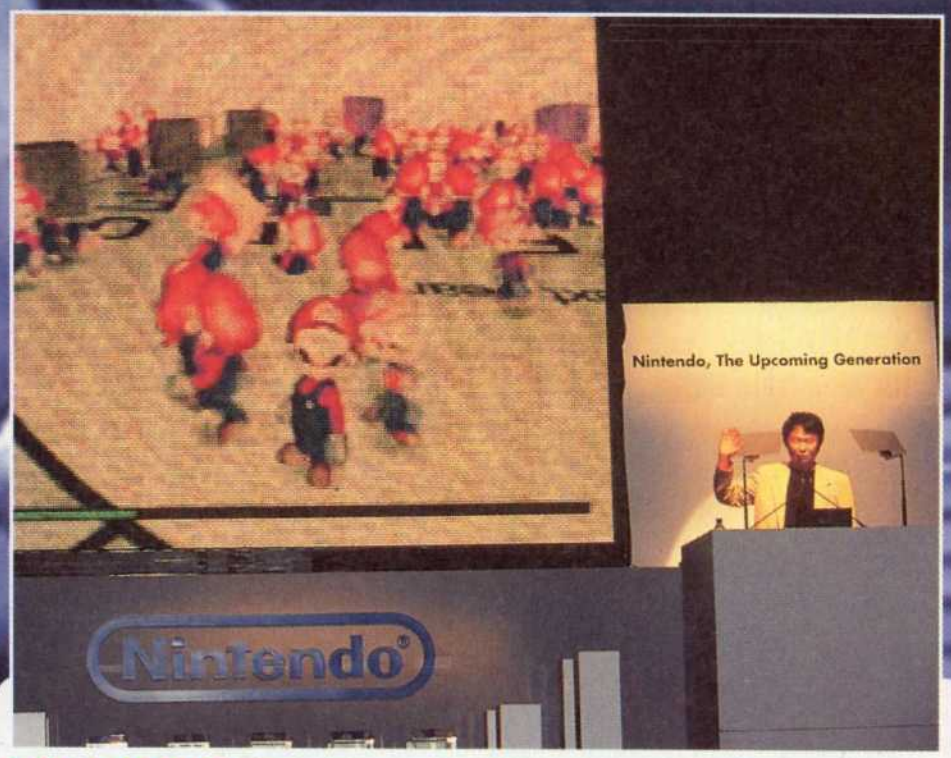
FORMATIONSFLUG Ein echt filmreifes Spielerlebnis.

INFO

Wave Race

Der Vorgänger verblüfft auch heute noch mit einer nahezu perfekt umgesetzten Wellenphysik und einem genialen Gameplay. Von der Umsetzung des feucht-fröhlichen Rennspektakels auf den Gamecube darf man detailliertere Strecken im Rahmen einer nahezu fotorealistischen Darstellung erwarten.

WELLENBRECHER Wave Race könnte ein Launchtitel werden.

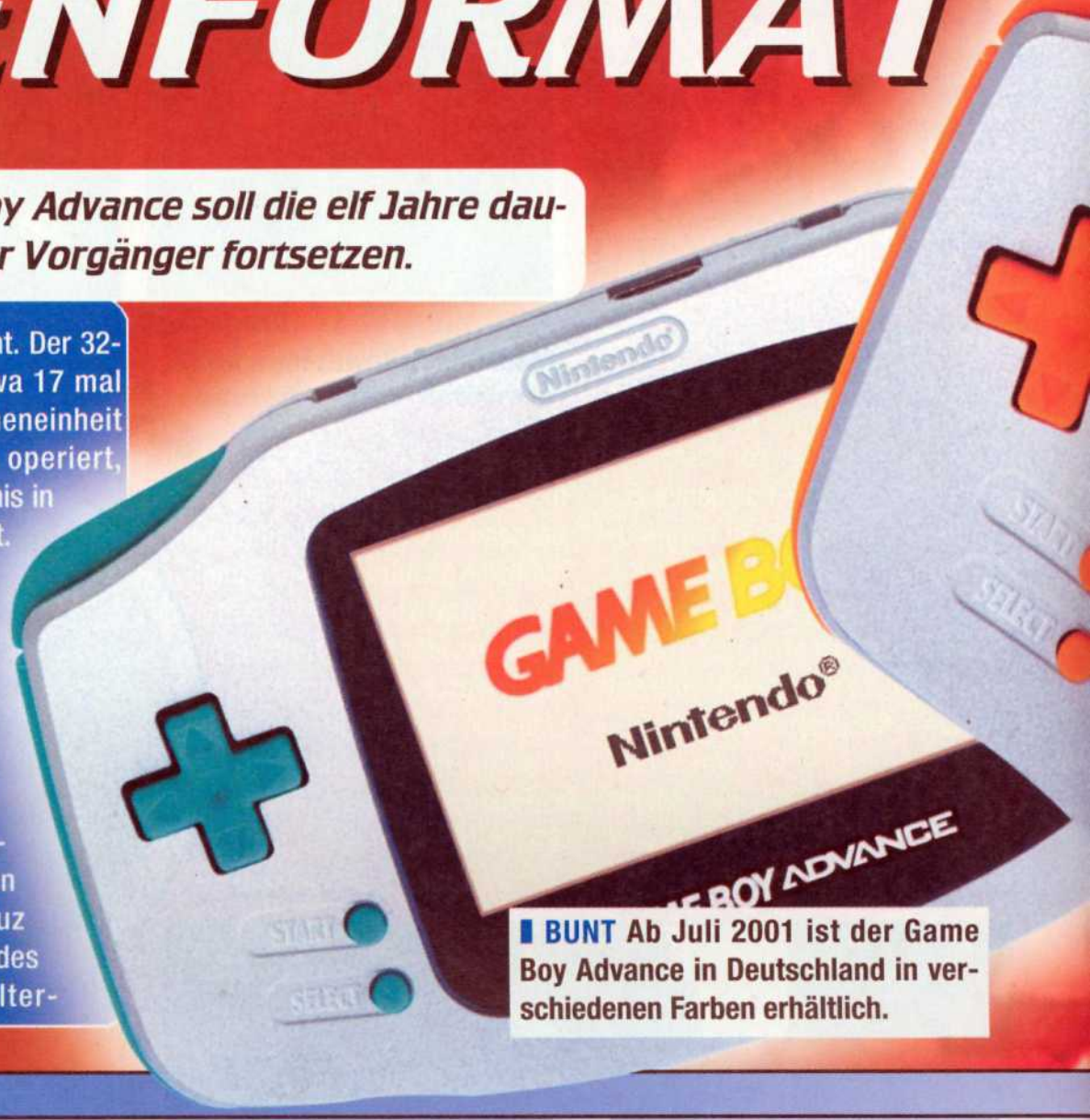


KRAFTPROBE Die Mario-128-Demo sollte die Rechenpower der neuen Nintendo-Konsole verdeutlichen.

32-BIT-POWER IM TASCHENFORMAT

Fortschritt Marke Nintendo! Der Game Boy Advance soll die elf Jahre dauernde, weltweite Handheld-Herrschaft der Vorgänger fortsetzen.

Noch vor dem Gamecube stellte Nintendo auf der Space World 2000 den Nachfolger des Game Boy Color vor. Der Game Boy Advance wird in Japan am 21. März 2001 für 9.800 Yen (umgerechnet ca. DM 200,-) in den Läden stehen, in Europa und den USA wird ein zeitgleicher Release im Juli 2001 angestrebt. Vor allem das um 50% größere TFT-Farb-Display kann begeistern. Der Flüssigkristall-Bildschirm kann bis zu 32.000 Farben darstellen und bietet eine Auflösung von 240x160 Bildpunkten, was eine im Vergleich zum Game Boy Color deutlich schärfere Darstellung ohne unangenehme Wischeffekte ermöglicht. Der 32-Bit-Prozessor, der etwa 17 mal schneller als die Recheneinheit des Game Boy Colors operiert, sorgt für ein Spielerlebnis in astreiner SNES-Qualität. Mit dem GBA-Communication-Cable lassen sich bis zu vier Handheld-Geräte miteinander verbinden, Mehrspielerspaß ist also garantiert. Neben den zwei herkömmlichen A- und B-Tasten und einem Steuerkreuz sind an der Oberseite des Gehäuses zwei Schulter-



BUNT Ab Juli 2001 ist der Game Boy Advance in Deutschland in verschiedenen Farben erhältlich.

Mario Kart Advance

Das Spiel war das absolute Highlight der diesjährigen ECTS und dürfte allein schon einen Kaufgrund für den Game Boy Advance darstellen. Dank der 32-Bit-Power wird das Flair der genialen SNES-Version 1:1 rübergebracht. Mit dem Link-Kabel können bis zu vier Spieler gleichzeitig auf die Piste gehen.

FEUER FREI! Extras sorgen für eine freie Bahn.

SCHLEUDERGEFAHR Bananenschalen sind tückisch.

Kuru Kuru Kuru Rin

So seltsam der Name des Spiels anmutet, so eingängig und motivierend ist das Spielprinzip. Man steuert einen rotierenden Propeller unter Zeitdruck durch schmale Gänge und muss dabei den Kontakt mit den Wänden vermeiden. Hat man einmal angefangen, stellt sich schnell der vom Klassiker Tetris bekannte Suchteffekt ein.

SUCHTGEFAHR Der Rand darf nicht berührt werden.

ZU SPÄT? Die angezeigte Zeit läuft unbarmherzig ab.

Golden Sun

Mit Golden Sun präsentierte Nintendo das erste Rollenspiel für den Game Boy Advance. In gewohnter PRG-Tradition erforscht der Spieler düstere Höhlen, bevölkerte Dörfer und riesige Wälder und trifft auf seinem Weg auf jede Menge redseliger Artgenossen, versteckter Fallen und fieser Feinde.

RENDEZVOUS? Gespräche bringen wichtige Infos.

SHOWDOWN Im dunklen Wald warten fiese Feinde.

Napoleon

Auch Strategiefans kommen bei Nintendos neuer Handheld-Konsole von Anfang an auf ihre Kosten. Bei Napoleon gilt es, die eigene Armee durch taktisch kluge Spielzüge in eine gute Ausgangsposition für die Schlachten zu bringen. Dank des gestochen scharfen Bildes behält man jederzeit den Überblick.

MINI-GEMETZEL Das Scharmützel steht kurz bevor.

SCHACHZUG Die eigene Armee rückt Richtung Feind vor.

EINHEIT Der Game Boy Advance kann als Gamecube-Controller mit Display genutzt werden.

INFO

Auf der Spaceworld 2000 wurden insgesamt 40 Titel für den Game Boy Advance angekündigt. Nachstehend erhaltet ihr eine Übersicht über die wichtigsten Titel.

- *Advanced Fire Pro Wrestling (Spike)*
- *All Star Racing (Konami)*
- *Aukuma Jo Dracula: Circle of Moon (Konami)*
- *Bomberman Story (Hudson)*
- *Doraemon (Asmik Ace Entertainment)*
- *Fire Enblem – Dark Shrine Maiden (Nintendo)*
- *F-Zero Advance (Nintendo)*
- *Golden Sun (Nintendo)*
- *Golf Master (Konami)*
- *Kuru Kuru Kuru Rin (Konami)*
- *Mario Kart Advance (Nintendo)*
- *Monster Breed (Konami)*
- *Napoleon (Nintendo)*
- *Pinobee: Quest of Heart (Hudson)*
- *Rockman EXE (Capcom)*
- *Silent Hill (Konami)*
- *Tactics Ogre Gaiden (Nintendo)*
- *Wario Land 4 (Nintendo)*

gestellt. Mithilfe des Mobile System GB wird es mittels Handy-Verbindung möglich sein, im Internet zu spielen oder E-Mails zu verschicken. Weiterhin plant Nintendo neben einem Infrarot-Adapter auch eine Farbkamera sowie einen Farbdrucker. Eure Modul-Sammlung braucht ihr nicht einzumotten, da der Game Boy Advance dank seiner Rückwärts-Kompatibilität problemlos die Cartridges aller bisherigen Game-Boy-Modelle abspielt. Insgesamt wurden 40 Titel für den GBA angekündigt, darunter Knaller wie *Silent Hill*, *Wario Land 4*, *F-Zero Advance* und natürlich *Mario Kart Advance*. Welche Spiele zur Veröffentlichung des futuristischen Taschenspielers erhältlich sein werden, hat Nintendo noch nicht bekannt gegeben.

tasten angebracht, die eine Vielzahl neuer Steuermöglichkeiten eröffnen. Als besonderen Clou kann man das Handheld der Zukunft auch als Controller für den großen Bruder Gamecube umfunktionieren. Zwar stehen einem dann weniger Tasten, dafür jedoch ein Display zur Verfügung. In Sachen Online-Zukunft hat Nintendo auch beim Game Boy Advance die Weichen

Jens Quentin

All Star Racing

Mit diesem Funracer stellt Konami einen Konkurrenten für Mario Kart Advance an den Start. Ob dieses Spiel auch die Qualität des Nintendo-Renners erreicht, bleibt abzuwarten. Fans von spaßigen Rennspielen steht auf dem Game Boy Advance auf jeden Fall eine rosige Zukunft bevor.

RASEREI Rennspielfans kommen auf dem Game Boy Advance voll auf ihre Kosten.

Pinobee: Quest of Heart

Die Spielfigur in diesem witzigen Jump& Run ähnelt einer Raupe und kann neben den üblichen Aktionen auch in den Levels verteilte Ventilatoren benutzen, um bestimmte Abschnitte zu erreichen. Für Fans des Genres dürfte der Titel von Hudson seinen Reiz haben.

FLIEG! Der Protagonist greift auf ungewöhnliche Fortbewegungsmittel zurück.

INFO	
Der Game Boy Advance in Zahlen	
CPU:	*32-Bit-RISC-CPU (17 mal schneller als der Game Boy Color)*
Display:	*4,08 cm x 6,12 cm, TFT-Farb-LCD (50% größer als beim Game Boy Color)*
Grafikdarstellung:	*Auflösung 240x160 Bildpunkte, 32.000 Farben darstellbar (Game Boy Color: 160x140 Bildpunkte)*
Stromversorgung:	*2-AA-Alkaline-Batterien, Betriebsdauer ca. 15 Std. (Game Boy Color: ca. 10 Std)*
Abmessung:	*Höhe: 8,20 cm; Breite: 14,45 cm; Tiefe: 2,45 cm*
Gewicht:	*Ca. 140 g*
Erscheinungstermin:	*21. März 2001 (Japan) Juli 2001 (Deutschland)*
Preis (Japan):	*9.800 Yen (umgerechnet ca. DM 200,-)*

ECTS 2000

Europas größte Messe für Videospiele stand in diesem Jahr ganz im Zeichen von Nintendo!

GUT GELAUNT Mario-Schöpfer Miyamoto beim Luftgitarren-Solo.

Ein kurzer Blick über die Halle von der Galerie aus machte eines deutlich: Pokémon & Co. beherrschten die ECTS in diesem Jahr. Nintendos Riesenstand überragte alles und über dem Durchgang zwischen den zwei Teilabschnitten thronte ein überdimensionales Pikachu, das ein wachsames Auge auf alle Messebesucher hatte. Nintendo hatte aber auch einiges zu zeigen: Das Neuigkeiten-Feuerwerk begann schon am Samstag vor der eigentlichen Show, als niemand Geringerer als Shigeru Miyamoto dem staunenden europäischen Fachpublikum den Gamecube und den Game Boy Advance präsentierte. Der Mario-Schöpfer war dabei so guter Laune, dass er sich sogar zu einer Luftgitarren-Einlage auf der Bühne hinreißen ließ. Auf der Messe selbst war vom Gamecube zwar nichts zu sehen, dafür durfte man aber vier Titel für den Game Boy Advance Probe spielen. Den größten Andrang gab es dabei natürlich bei den Displays, an denen man eine Runde bei *Mario Kart Advance* drehen konnte. Das Spiel befand sich zwar in einem noch recht frühen Stadium, wurde aber dennoch mit überwältigender Mehrheit zum Spiel der Messe gekürt. An der N64-Front gab es dagegen nicht viel Neues zu sehen. Rares Hit-Dreigestirn aus *Dinosaur Planet*, *Conker's Bad Fur Day* und *Banjo-Tooie* konnte die Massen aber immer noch ebenso anlocken wie die Nintendo-Knüller *Zelda: Majora's Mask* und *Mario Tennis 64*. Besonders *Conker's Bad Fur Day* hat es uns dabei angetan, das Spiel hat nämlich seit der letzten Präsentation auf der E3 in Los Angeles deutliche Fortschritte gemacht. Mittlerweile sind 15 Levels spielbar, einer böser und abgefahrener als der andere: für uns eindeutig der Top-Tipp für das nächste Jahr!

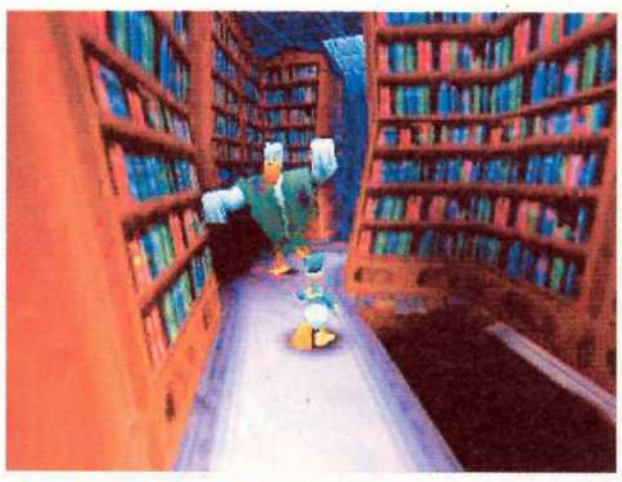
André Horn

BÖSARTIG GUT Conker's Bad Fur Day ist weit fortgeschritten und spielt sich super!

TANZ DER DINOS Dinosaur Planet verwöhnt mit tollen Lichteffekten und riesigen Sauriern. Leider wird es erst nächstes Jahr erscheinen.

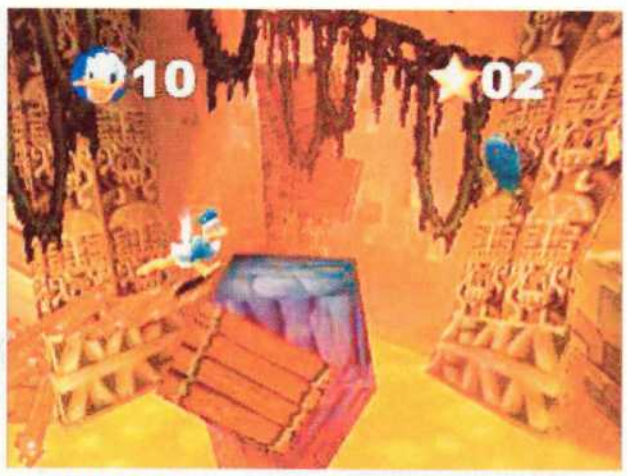
HIGHLIGHT Bei den Game-Boy-Advance-Displays herrschte reger Andrang. Mario Kart Advance war dabei DAS Spiel der Messe.

DOMINANT Den Nintendo-Stand konnte man auf der diesjährigen ECTS nicht übersehen.



FRANKENSTEIN Gegen große Bösewichter helfen am besten die Spezial-Attacken.

BALANCEAKT Donalds Kopf am oberen Bildrand zeigt an, wie groß sein Ärger ist.



LAVASEE Die sprunglastigeren Spielabschnitte sind meistens in 2D gehalten.

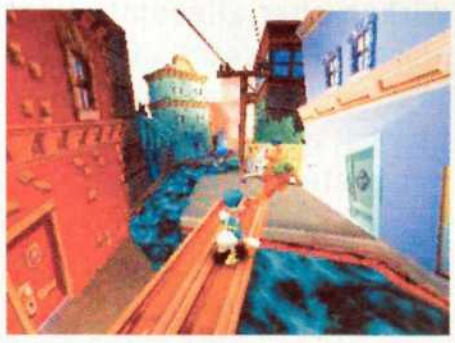
DONALD DUCK QUACK ATTACK

- **Genre**: Jump&Run
- **Spieler**: 1
- **Hersteller**: Ubi Soft
- **Internet**: www.ubisoft.de

Nach Rayman 2 bringt Ubi Soft bereits das nächste 3D-Jump&Run auf das Nintendo 64. Diesmal muss Disneys bekanntester Enterich seine Fähigkeiten unter Beweis stellen und seine Flamme Daisy vor Unheil bewahren.

Donald Duck war noch nie der Inbegriff des strahlenden Helden. Um seine Freundin Daisy aber aus den Händen des bösen Magiers Merlock befreien zu können, muss sich das schnellstens ändern. Dabei ist die Zeit nicht der einzige Gegner des glücklosen Erpels. Sein Cousin Gustav Gans hat sich ebenfalls aufgemacht, die Holde zu befreien. Um als Erster das Ziel zu erreichen, muss sich Donald nun seinen Weg durch 24 Levels bahnen, die sich auf vier verschiedene Welten aufteilen. Und wie es sich für ein ordentliches Jump&Run gehört, besteht eure Hauptaufgabe darin, gefährliche Hindernisse zu überspringen und immer wieder auftauchende Feinde auszuschalten. Das könnt ihr auf zweierlei Arten tun. Entweder springt ihr ihnen auf den Kopf, oder ihr verpasst ihnen einen gezielten Tritt in die Magengegend. Solltet ihr selber einmal etwas abbekommen, wirkt sich das nicht auf einen Lebensenergiebalken aus, sondern auf eine Ärgeranzeige. Je häufiger Donald getroffen wird, desto wütender wird er. Ist die Anzeige dann hoch genug, könnt ihr verschiedene Spezialattacken anwenden, die um einiges effektiver sind als die normalen Angriffe. So verwandelt sich Donald auf Knopfdruck in einen Wirbelsturm aus Fäusten und Füßen. Dabei zetert und kreischt er, wie man es von ihm gewohnt ist. Allerdings solltet ihr von diesen Attacken seltener Gebrauch machen, denn ist die Ärgeranzeige voll, müsst ihr den Level noch einmal von vorne beginnen. Da *Quack Attack* auf einer verbesserten Variante der *Rayman 2*-Engine beruht, könnt ihr euch hier auf ein routiniertes Jump&Run freuen, in dem sich 3D- mit wenigen 2D-Levels abwechseln.

Stefanie Schwarz



SPRUNGBRETT Um Daisy zu finden ist kein Weg zu weit.

WÜTENDE ENTE Mit Hilfe seines überschäumenden Temperaments wird Donald versuchen, Daisy zu retten.

GEISTERHAUS In so einem baufälligen Gebäude sind bestimmt eine Menge Fallen versteckt. Ihr solltet darauf achten, wo ihr hintretet.

STERNSTUNDE Sammelt Sterne ein, um Power-Ups zu kriegen.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Donald Duck Quack Attack
System:	Nintendo 64
Genre:	Jump&Run
Spieler:	1
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion-Pak-Unterstützung:	Ja
Levels:	24
Preis:	ca. DM 120,-
Hersteller:	Ubi Soft
Sprache:	Deutsch
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Veröffentlichung:	November
Einschätzung:	Sehr gut

Beurteilung: Fans von Spielen wie Crash Bandicoot oder Rayman werden auch mit diesem 3D-Jump&Run bestens bedient werden.

NEU DABEI Neuling Kurt Angle feiert wie zahlreiche andere neu hinzugekommene Wrestler bei WWF No Mercy sein N64-Debüt.

BROCKEN UNTER SICH Da bebt der Ring: Gegen den gewaltigen Rikishi sieht selbst der knallharte ECW-Veteran Tazz schmächtig aus.

WWF NO MERCY

- **Genre**: Wrestling
- **Spieler**: 1-4
- **Hersteller**: THQ
- **Internet**: www.thq.de

Die Erfolgsserie geht weiter: Mit dem kommenden WWF No Mercy beweist THQ, dass es noch besser geht als beim Vorgänger, unserer Referenz WWF Wrestlemania 2000.

THQs zweites N64-Spiel mit der WWF-Lizenz setzt auf die Spielmechanik, die schon die zahlreichen Vorgänger zu Verkaufsrennern machte. Der Karriere-Modus ist diesmal noch etwas interessanter ausgefallen, da Feindschaften sich über längere Zeit entwickeln. Der Wrestler-Editor wird diesmal noch vielseitiger werden und ähnlich wie Acclaims Wrestling-Spiele die Möglichkeit bieten, die Gesichter im Detail zu verändern. Auch ohne eure selbst erstellten Athleten werden von Anfang an bereits über 65 Wrestler zur Wahl stehen, so dass die aktuellen Stars der WWF allesamt enthalten sein sollten. Besonders interessant dürften die neuen Leiter-Matches werden, bei denen Ihr einen über dem Ring befestigten Gegenstand (meistens einen Gürtel) erreichen müsst. Dabei kann die Leiter sowohl als Kletterhilfe als auch als Waffe gegen euren Gegner benutzt werden. Als Nebeneffekt der Leiter-Handhabung könnt ihr jetzt jegliche Waffen wieder vom Boden aufheben, wenn sie euch aus der Hand geschlagen wurden. Besonders praktisch dürfte diese Neuerung bei den ebenfalls neuen Schlägereien im Backstage-Bereich werden, wobei aber auch die neuen Ring-Umgebungen wie etwa das SmackDown!-Set sehr gut gelungen sind. Über das Transfer-Pak werdet ihr Daten von der Game-Boy-Version von *WWF No Mercy* übertragen und so neue Wrestler freispielen können. Schade nur, dass die Entwickler die Grafik nur wenig überarbeitet haben – der optische Unterschied zu *WWF Wrestlemania 2000* ist daher gering. Die Wrestler sind zwar nach wie vor prächtig animiert, wirken aber allesamt etwas blockig. Insgesamt dürfte THQ hier aber vor allem vom Gameplay her auf jeden Fall das bisher beste N64-Wrestlingspiel am Start haben, schon im November könnt ihr euch selbst davon überzeugen.

Michael Pruchnicki

WIEDERVERWENDBAR Die Leiter und sämtliche Waffen bleiben diesmal am Boden liegen und können wieder aufgehoben werden.

RISKANTER SPRUNG Selbst mit Leiter ist der Gürtel über dem Ring nicht leicht zu erreichen.

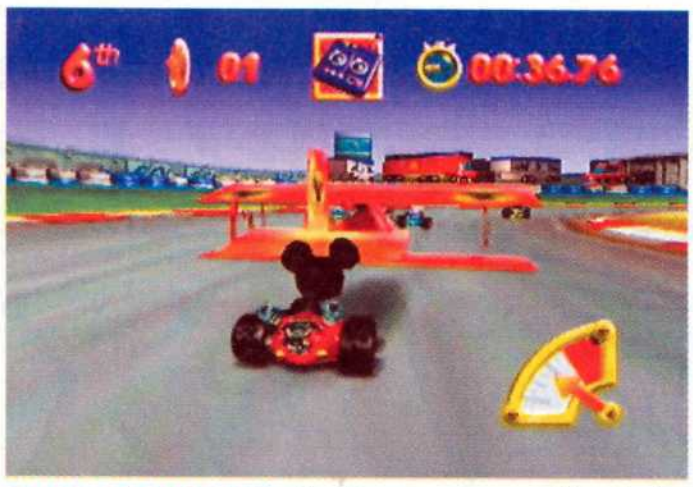
BILLARD ODER WRESTLING? Die Backstage-Bereiche sind interessante Alternativen zum Ring.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	WWF No Mercy
System:	Nintendo 64
Genre:	Wrestling
Spieler:	1-4
Save Game:	Batterie
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion-Pak-Unterstützung:	Nein
Levels:	65+ Wrestler
Preis:	Ca. DM 140,-
Hersteller:	THQ
Sprache:	Englisch
Schwierigkeitsgrad:	Variabel
Veröffentlichung:	November
Einschätzung:	Super

Beurteilung: Mit interessanten neuen Features wie Leiter-Matches und Backstage-Kämpfen wird WWF No Mercy das bisher beste Spiel aus THQs Wrestling-Serie werden!

PECH GEHABT! Leider ist Goofy nur als Zweiter durchs Ziel gerast. Spaß hatte er wohl trotzdem.



AIR FORCE ONE Ob dieses ungewöhnliche „Rennfahrzeug" auch dazu gehört?

MICKEY'S SPEEDWAY USA

- **Genre**: Rennspiel
- **Spieler**: 1-4
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.nintendo.com

Kost für Funracer-Hungrige! In Mickey's Speedway USA geben die Disney-Helden Gas, um Hund Pluto aus den Klauen der Wiesel-Bande zu befreien.

Die Wiesel-Bande hat Pluto mitsamt seinem wertvollen Diamant-Halsband entführt. Um seinen treuen Hund zu befreien, trommelt Micky seine ganzen Freunde zusammen und klemmt sich hinter das Steuer seines Autos. Jetzt dürft ihr in wilden Rennen a la *Mario Kart 64* eure Geschicklichkeit und euer Reaktionsvermögen testen. Dafür schlüpft ihr in die Rolle eines bekannten Disney-Helden, wie Micky, Minnie, Goofy oder Donald, von denen jeder natürlich seinen ganz eigenen Fahrstil hat. Ziel des Spiels ist es, fünf amerikanische Grandprix-Strecken in jeweils vier Rennen hinter sich zu bringen. Dabei sind die ersten drei Rennstrecken immer sofort anwählbar. Ihr könnt euch also aussuchen, mit welcher ihr anfangt. Habt ihr dann die drei Rennen gewonnen, wird die vierte freigeschaltet. Natürlich sind die Rennstrecken gespickt mit nützlichen Items wie Power-Boost oder Baseball-Kanonen, die euch Vorteile vor euren Gegnern verschaffen. Daneben gibt es in jeder Endrunde versteckte Extras, die alle gefunden werden müssen, um die finale Grandprix-Strecke erreichen zu können. Außerdem habt ihr die Möglichkeit, euch mit zwei bis vier Spielern spaßige Rennen zu liefern.

Stefanie Schwarz

RENNSTALL Mit bis zu vier Leuten könnt ihr euch ins Rennen stürzen.

MICKY HÄKKINEN Wenn ihr alle versteckten Extras findet, könnt ihr die fünfte Grandprix-Strecke freischalten.

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Mickey's Speedway USA*
System: ..... *Nintendo 64*
Genre: ..... *Rennspiel*
Spieler: *1-4*
Save Game: ..... *Modulintern*
Rumble-Pak-Unterstützung: ..... *Ja*
Expansion-Pak-Unterstützung: ..... *Ja*
Levels: ..... *5 Strecken à 4 Rennen*
Preis: ..... *ca. DM 120,-*
Hersteller: ..... *Nintendo*
Sprache: ..... *Deutsch*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Mittel*
Veröffentlichung: ..... *24. November*
Einschätzung: ..... *Sehr gut*

Beurteilung: Genau wie seine Vorbilder Mario Kart 64 und Diddy Kong Racing lebt auch dieses Spiel von seinem Multiplayer-Modus. Wer die erstgenannten Titel mochte, wird diesen hier lieben.

Berufswahl ist Krankenkassenwahl.

Mit dem Start in den Job beginnt der Ernst des Lebens. Zur Pflicht gehört auch die Krankenversicherung. Die BARMER ist die Nr. 1. Keine Kasse hat mehr Versicherte! Und welche bietet bessere Informationen zum Berufseinstieg?

job_navigator 2.0 Diese Scheibe ist ein Hit. Die 3D-CD-ROM lädt ein zu einer virtuellen Reise in die moderne Berufswelt. Sie enthält jede Menge Tipps zum Arbeitsleben der Zukunft, informiert über viele Fragen der Gesundheit und bietet viel Spaß für die Freizeit.

Jetzt gratis bestellen!
207010

Vorname: .....
Name: .....
Straße, Nr.: .....
.....
PLZ: .....
Ort: .....
Alter: .....
Berufswunsch: .....

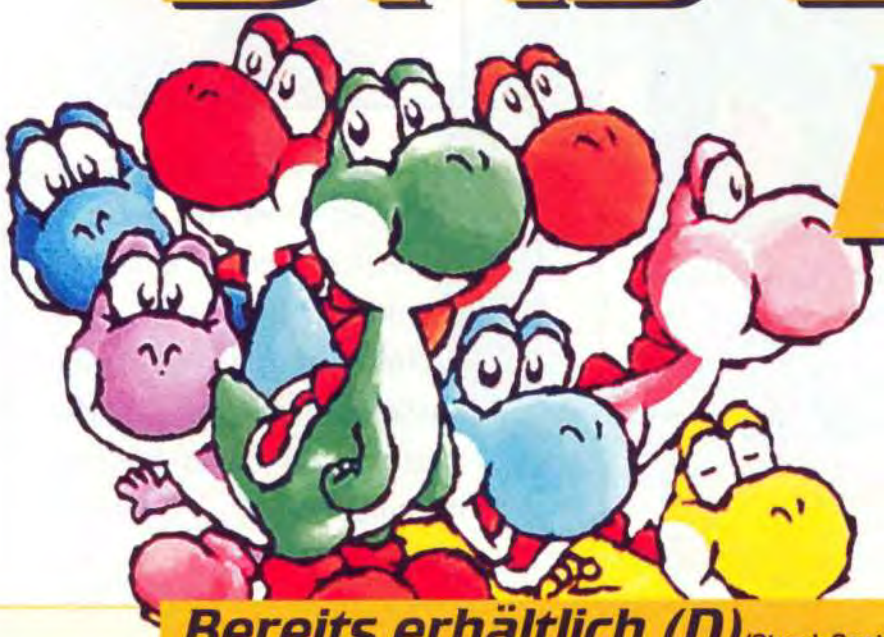
Die Anschrift wird aus versandtechnischen Gründen gespeichert. Die Angaben sind freiwillig und werden nicht an Dritte weitergeleitet.

So kommt man an den job_navigator 2.0:
Per Post: BARMER, 42271 Wuppertal
Per Internet: www.barmer.de
Persönlich: in jeder der 1.400 BARMER Geschäftsstellen

BARMER
Deutschlands größte Krankenkasse

Alle Nintendo-64-Spiele im Überblick

DAS SPIELE-LEXIKON



Wer Infos zu einem bestimmten Projekt sucht, wird hier fündig. Wir verraten, welche Spiele in Deutschland, Japan und den USA erhältlich sind, wann wir sie getestet haben und wie sie abgeschnitten haben. Außerdem liefern wir aktuelle Screenshots und Infos zu den wichtigsten N64-Projekten, die sich derzeit in der Entwicklung befinden. Darüber hinaus haben wir einen nach Monaten aufgeschlüsselten Release-Plan mit allen aktualisierten Erscheinungsdaten (Stand: 01.09.2000) der für Deutschland geplanten N64-Spiele.

Bereits erhältlich (D) (Stand: September)

Titel	Genre	Hersteller	Test	Wertung
Arcade				
Paperboy	Arcade	Midway	2/00	65%
Rampage 2 Universal Tour	Arcade	GT Interactive	6/99	70%
Rampage World Tour	Arcade	GT Interactive	6/98	67%
Adventure				
Shadowgate 64	Adventure	Mitsui	9/99	82%
Rennspiele				
Automobili Lamborghini	Rennspiel	Titus/Konami	12/97	80%
Beetle Adventure Racing	Rennspiel	Electronic Arts	4/99	87%
California Speed	Rennspiel	Midway	5/99	72%
Carmageddon 64	Rennspiel	SCI	—	—
Cruis'n USA	Rennspiel	Nintendo	2/98	53%
Cruis'n World	Rennspiel	Nintendo	9/98	69%
Destruction Derby 64	Rennspiel	THQ	12/99	85%
F1 Pole Position	Rennspiel	Ubi Soft	10/97	76%
F-1 World Grand Prix	Rennspiel	Nintendo	9/98	87%
F-1 World Grand Prix II	Rennspiel	Nintendo	5/99	88%
GT 64 Championship E.	Rennspiel	Infogrames	7/98	48%
Hot Wheels	Rennspiel	EA	12/99	79%
Hydro Thunder	Rennspiel	Midway	5/00	80%
J. McGrath Supercross 2000	Rennspiel	Acclaim	4/00	50%
Lego Racers	Rennspiel	Lego Media	10/99	76%
Monster Truck Madness	Rennspiel	Take 2	8/99	79%
Multi Racing Championship	Rennspiel	Imagineer	10/97	69%
Nascar '99	Rennspiel	EA	11/98	72%
Off Road Challenge	Rennspiel	GT Interactive	8/98	70%
Racing Simulation 2	Rennspiel	Ubi Soft	10/99	87%
Ridge Racer 64	Rennspiel	Nintendo	3/00	90%
Roadsters Trophy	Rennspiel	Titus	1/00	83%
San Francisco Rush	Rennspiel	GT Interactive	12/97	72%
South Park Rally	Rennspiel	Acclaim	11/99	68%
Supercross 2000	Rennspiel	EA	1/00	81%
Top Gear Hyper-Bike	Rennspiel	Mitsui	3/00	80%
Top Gear Overdrive	Rennspiel	Mitsui	1/99	88%
Top Gear Rally	Rennspiel	Mitsui	1/97	84%
Top Gear Rally 2	Rennspiel	Mitsui	2/00	79%
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	12/98	87%
Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	86%
World Driver Championship	Rennspiel	Midway	12/99	89%
SciFi-Rennspiele				
Aero Gauge	Rennspiel	Konami	4/98	69%
Air Boarder	Rennspiel	Human	8/98	62%
Extreme G	Rennspiel	Acclaim	11/97	90%
Extreme G 2	Rennspiel	Acclaim	11/98	88%
F-Zero X	Rennspiel	Nintendo	11/98	92%
Star Wars: Racer	Rennspiel	Nintendo	6/99	87%
WipEout 64	Rennspiel	Midway	11/98	88%
Snowboarding				
1080° Snowboarding	Rennspiel	Nintendo	10/98	86%
Snowboard Kids	Rennspiel	Nintendo	3/98	70%
Twisted Edge	Rennspiel	Mitsui	1/99	77%
Fun-Racing				
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Rare	11/97	92%
Iggy's Reckin' Balls	Arcade	Acclaim	7/98	85%
Mario Kart 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	89%
Micro Machines 64	Rennspiel	Codemasters	3/99	85%
Re-Volt	Rennspiel	Acclaim	10/99	75%
S.C.A.R.S.	Rennspiel	Ubi Soft	1/99	79%
Action-Adventure/Jump&Run				
Banjo-Kazooie	Jump&Run	Rare	7/98	93%
Bomberman 64	Jump&Run	Nintendo	11/97	86%
Body Harvest	Action-Adventure	Gremlin	12/98	84%
Bomberman Hero	Jump&Run	Nintendo	10/98	83%
Bug's Life	Jump&Run	Activision	3/00	72%
Castlevania	3D-Action	Konami	3/99	83%
Castlevania 2	Jump&Run	Konami	2/00	83%
Chameleon Twist	Jump&Run	Sunsoft	11/97	84%
Chameleon Twist 2	Jump&Run	Sunsoft	4/99	72%
Donkey Kong 64	Jump&Run	Nintendo	12/99	95%
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	Virgin Interactive	1/00	79%
Gauntlet Legends	Action-Adventure	Midway	12/99	78%
Gex 64	Jump&Run	GT Interactive	10/98	79%
Gex 3 – Deep Cover Gecko	Jump&Run	Crave	10/99	81%
Glover	Jump&Run	Hasbro	12/98	80%

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Aktuelle N64-Entwicklungen

Alle mit Screenshots aufgeführten Games werden derzeit gerade entwickelt oder sind in Deutschland noch nicht erhältlich. Bereits fertig gestellte Spiele findet ihr ebenso wie geplante Projekte in den separaten Tabellen mit Wertung.

Rollenspiel

Schlechte Neuigkeiten! Der Titel erscheint erst Anfang 2001.

Titel: Aidyn Chronicles: First Mage
Hersteller: ..... THQ
Release (D): ..... 1. Quartal 2001

Action

Wann ihr die spannenden Luftkämpfe erleben könnt, steht weiterhin nicht fest.

Titel: . .Army Men: Air Combat
Hersteller: 3DO
Release (D): ..... Nicht bekannt

Action

Die zweite Invasion der kleinen Armee lässt weiter auf sich warten.

Titel: Army Men: Sarge's Heroes 2
Hersteller: 3DO
Release (D): ..... Nicht bekannt

Jump&Run

Der potenzielle Jump&Run-Superhit hat sich leider auf nächstes Jahr verschoben.

Titel: .....Banjo-Tooie
Hersteller: ..... Rare
Release (D): ..... 1. Quartal 2001

Action-Adventure

Zusätzlich zum Termin können wir euch den neuen Namen des Spiels präsentieren.

Titel: . .Batman: Return Of The Joker
Hersteller: ..... Ubi Soft
Release (D): ..... Dezember

Action

Mit einem Veröffentlichungstermin zu dem bombigen Spiel können wir nicht dienen.

Titel: . .Bomberman 64: 2nd Attack
Hersteller: ..... Hudson Soft
Release (D): ..... Nicht bekannt

Abkürzungen: 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

Jump&Run

Anfang des nächsten Jahres erlebt ihr den frechsten Charakter der N64-Geschichte.

Titel: . .Conker's Bad Fur Day.

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....1. Quartal 2001

Action

Auf der Space World 2000 wurde die futuristische Mech-Schlacht erstmals präsentiert.

Titel: . . . . . Custom Robo V2

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Action-Adventure

Das Spiel wird eine tolle Story und witzige Disney-Charaktere bieten.

Titel: . . . . . .Dinosaur Planet

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Jump&Run

In dieser Ausgabe bringt euch Enten-Expertin Stefanie den Titel näher.

Titel: . .Donald Duck Quack Attack

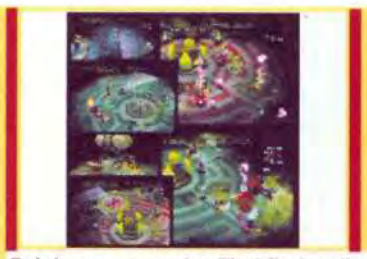
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....November

Action

Enten-Saison! Demnächst macht der tollpatschige Erpel euer N64 unsicher.

Titel: . . . . . Duck Dodgers

Hersteller: .....Infogrames
Release (D): .....Mitte Oktober



Strategie

Bei dem spannenden Titel finden die Schlachten auf dem Meeresgrund statt.

Titel: . . . . . Echo Delta

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Action-Adventure

Das Grauen erwartet euch leider erst Anfang des nächsten Jahres.

Titel: . . . . . .Eternal Darkness

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....1. Quartal 2001

Rennspiel

Die Motoren der Rennmaschinen heulen in Deutschland erst im nächsten Jahr auf.

Titel: . . . . . .Excitebike 64

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....1. Quartal 2001

Rennspiel

Startverzögerung! Den Test gibt es leider erst in der nächsten Ausgabe.

Titel: F-1 Racing Championship

Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....Mitte November

Simulation

Wann ihr mit Pikachu kommunizieren könnt, ist bislang noch ungewiss.

Titel: . . . . . Hey You, Pikachu!

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Action-Adventure

Die zahlreichen Indy-Fans müssen sich wohl noch eine Weile in Geduld fassen.

Titel: . .Indiana Jones u. d. Turm v. Babel

Hersteller: .....LucasArts
Release (D): .....Nicht bekannt

Jump&Run

Der kugelrunde Kirby lässt sich im ersten Quartal 2001 auf dem N64 blicken.

Titel: . . . . . .Kirby 64

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....1. Quartal 2001

Abkürzungen: 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

Bereits erhältlich (D) *(Fortsetzung v. Seite 30)*

Goemon 2	Jump&Run	Konami	4/99	86%
Mischief Makers	Jump&Run	Nintendo	11/97	67%
Mission: Impossible	Action-Adventure	Infogrames	9/98	85%
Mystical Ninja	Action-Adventure	Konami	4/98	85%
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft	11/99	94%
Rocket – Robot on Wheels	Jump&Run	Ubi Soft	12/99	82%
Shadow Man	Action-Adventure	Acclaim	9/99	93%
Silicon Valley	Action-Adventure	Take 2	11/98	70%
Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	6/97	91%
Starshot	Jump&Run	Infogrames	11/98	79%
Tarzan	Jump&Run	Activision	5/00	81%
Taz Express	Jump&Run	Infogrames	7/00	76%
Tonic Trouble	Jump&Run	Ubi Soft	10/99	79%
Toy Story 2	Jump&Run	Activision	1/00	89%
Yoshi's Story	Jump&Run	Nintendo	4/98	84%

Rollenspiel

Holy Magic Century	Action-Adventure	Konami	11/98	84%
Zelda	Adventure	Nintendo	12/98	97%

Action

Aerofighters Assault	Flugsim.	Konami	4/98	73%
Armorines	3D-Action	Acclaim	1/00	90%
Army Men: Sarge's Heroes	Action	3DO	3/00	85%
Asteroids Hyper 64	Action	Crave	3/00	69%
Battle Tanx: Global Assault	Action	3DO	3/00	72%
Battle Zone – Black Dogs	Action	Crave	5/00	54%
Blast Corps	Strategie-Action	Nintendo	8/97	84%
Blues Brothers 2000	**Action**	**Virgin**	**8/00**	**79%**
Buck Bumble	Shoot 'em Up	Ubi Soft	9/98	71%
Chopper Attack	3D-Action	GT Interactive	9/98	76%
Daikatana	3D-Action	Mitsui	4/00	80%
Duke Nukem: Zero Hour	3D-Action	GT Interactive	—	—
Forsaken	3D-Action	Acclaim	6/98	91%
Hercules	**Action**	**Titus**	**8/00**	**78%**
Hexen 64	3D-Action	GT Interactive	8/97	62%
Hybrid Heaven	3D-Action	Konami	10/99	85%
„Indiziert!"	3D-Action	GT Interactive	—	—
Jet Force Gemini	Shoot 'em Up	Rare	11/99	87%
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	1/99	48%
Lode Runner 3D	Action	Infogrames	5/99	73%
Lylat Wars	Shoot 'em Up	Nintendo	9/97	84%
Nuclear Strike 64	Action	THQ	2/00	69%
Pokémon Snap	**Fotosafari**	**Nintendo**	**9/00**	**95%**
Pokémon Stadium	Action	Nintendo	4/00	93%
Rainbow Six	Action	Take 2	11/99	85%
Rat Attack	Action	Mindscape	5/00	60%
Robotron 64	Shoot 'em Up	GT Interactive	5/98	19%
South Park	3D-Action	Acclaim	2/99	70%
Star Wars: SOTE	Action	Nintendo/LucasArts	6/97	76%
Star Wars: Rogue Squadron	Action	Nintendo/LucasArts	2/99	80%
Superman	Action	Titus	8/99	28%
Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	Acclaim	6/97	86%
Turok 2	3D-Action	Acclaim	11/98	92%
Turok: L.d.v.L.	3D-Action	Acclaim	11/99	89%
Turok 3: Shad. of Oblivion	**Action**	**Acclaim**	**9/00**	**88%**
Vigilante 8	Action	Activision	4/99	86%
Vigilante 8: 2. Herausforderung	Action	Activision	2/00	87%
WinBack	Action	Virgin	4/00	85%

Beat 'em Up

Bio Freaks	Beat 'em Up	GT Interactive	10/98	76%
Clay Fighter 63 1/3	Beat 'em Up	Interplay	12/97	66%
Dark Rift	Beat 'em Up	Funsoft	12/97	64%
Dual Heroes	Beat 'em Up	Mitsui	7/98	44%
Fighters Destiny	Beat 'em Up	Ocean	3/98	76%
Flying Dragon	Beat 'em Up	Virgin	9/99	59%
G.A.S.P.!!	Beat 'em Up	Konami	6/98	69%
„Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	—	—
Ragukakids	Beat 'em Up	Konami	10/98	59%
Super Smash Brothers	Beat 'em Up	Nintendo	1/00	75%
Xena – Talisman of Fate	Beat 'em Up	Titus	12/99	77%

Fußball

FIFA 64	Fußball	Electronic Arts	6/97	55%
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	Electronic Arts	1/98	90%
FIFA 99	Fußball	Electronic Arts	4/99	90%
Frankreich '98	Fußball	Electronic Arts	5/98	90%
Int. Superstar Soccer 64	Fußball	Konami	7/97	89%
ISS 2000	**Fußball**	**Konami**	**9/00**	**90%**
ISS 98	Fußball	Konami	9/98	89%
RTL World League Soccer	Fußball	THQ	12/99	80%

Basketball

NBA In the Zone 2000	Basketball	Konami	5/00	70%
NBA Jam '99	Basketball	Acclaim	12/98	88%
NBA Jam 2000	Baskteball	Acclaim	11/99	88%
NBA Live 99	Basketball	EA	12/98	88%
NBA Live 2000	Basketball	EA	12/99	90%
NBA Courtside	Basketball	Nintendo	6/98	85%
NBA Hangtime	Basketball	Midway/NOE	7/97	60%
NBA Pro 98	Basketball	Konami	2/98	75%
NBA Pro 99	Basketball	Konami	11/99	71%

Eishockey

NHL 99	Eishockey	EA	1/98	92%
NHL Breakaway 98	Eishockey	Acclaim	3/98	90%
NHL Breakaway 99	Eishockey	Acclaim	1/99	83%
NHL Pro 99	Eishockey	Konami	11/99	77%
Olympic Hockey '98	Eishockey	GT Interactive	5/98	70%
Wayne Gretzky's 3D-Hockey	Eishockey	Midway	7/97	72%
Wayne Gretzky's 3D-Hockey '98	Eishockey	Midway	2/98	76%

Football

Madden 64	Football	EA	12/97	80%
Madden NFL 99	Football	EA	1/99	82%
NFL Blitz	Football	GT Interactive	11/98	85%
NFL Quarterback Club '98	Football	Acclaim	12/97	89%
NFL Quarterback Club '99	Football	Acclaim	12/98	89%
NFL Quarterback Club 2000	Football	Acclaim	10/99	89%

Wrestling

ECW Hardcore Revolution	Wrestling	Acclaim	3/00	86%
WWF Attitude	Wrestling	Acclaim	9/99	86%
WWF Wrestlemania 2000	Wrestling	THQ	1/00	89%
WCW vs. NWO	Wrestling	Konami/THQ	4/98	80%
WCW/NWO Revenge	Wrestling	THQ	11/98	87%
WCW Mayhem	Wrestling	EA	1/00	85%
WWF Warzone	Wrestling	Acclaim	9/98	85%

Bereits erhältlich (D) (Fortsetzung v. Seite 31)

Sportspiele (Sonstige)

All Star Baseball 99	Baseball	Acclaim	7/98	80%
All Star Baseball 2000	Baseball	Acclaim	5/99	88%
All Star Tennis '99	Tennis	Ubi Soft	6/99	74%
Bass Hunter 64	Sport	Take 2	10/99	73%
Box Champions 2000	Boxen	EA	12/99	84%
Centre-Court Tennis	Tennis	Mitsui	12/98	70%
Int. Track&Field S. Games	Sport	Konami	4/00	84%
Mario Golf 64	Golf	Nintendo	11/99	91%
Mario Party	Multiplayer	Nintendo/Hudson	3/99	82%
Milo's Astro Lanes	Bowling	Crave	5/99	52%
Nagano Winter Olympics	Sportspiel	Konami	2/98	70%
PGA European Tour Golf	Golf	Infogrames	3/00	48%
Ready 2 Rumble Boxing	Boxen	Midway	1/00	81%
Tony Hawk's Skateboarding	Skateboarding	Activision	4/00	90%
Virtual Pool 64	Sport	Interplay	4/99	82%
Waialae Country Club	Golf	Nintendo	9/98	58%

Denkspiel

Bust-a-Move 2	Denkspiel	Acclaim	5/98	85%
Bust-a-Move 3	Denkspiel	Acclaim	1/99	86%
Charlie Blast's Territory	Denkspiel	Mitsui	5/99	71%
Magical Tetris Challenge	Denkspiel	Activision	11/99	85%
Tetrisphere	Knobelspiel	Nintendo	3/98	76%
Rugrats: Scavenger Hunt	Brettspiel	THQ	12/99	60%
South Park Chef's Luv Shack	Geschicklichkeit	Acclaim	1/00	69%
The New Tetris	Denkspiel	Nintendo	10/99	91%
Virtual Chess	Schach	Titus	6/98	74%
Wetrix	Geschicklichkeit	Ocean	6/98	79%

Simulation

Pilot Wings 64	Flugsim.	Nintendo	6/97	79%

Strategie

Command & Conquer	Strategie	Nintendo	7/99	84%
Worms Armageddon	Strategie	Infogrames	12/99	80%

Wirtschaftssimulation

Premier Manager 64	Manager	Gremlin	10/99	54%

Erscheint 2000 in Deutschland

Oktober

Duck Dodgers	Action	Infogrames	—	Mitte Oktober
Mario Party 2	Action	Nintendo	83%	13. Oktober
San Francisco Rush 2049	**Rennspiel**	**Midway**	**73%**	**Oktober**

November

Donald Duck Quack Attack	Action	Ubi Soft	—	November
F-1 Racing Championship	**Rennspiel**	**Ubi Soft**	**—**	**Mitte November**
Mario Tennis 64	Tennis	Nintendo	92%	3. November
Mickey's Speedway USA	**Rennspiel**	**Nintendo**	**—**	**24. November**
Power Rangers L. Rescue	Action-Adventure	THQ	—	November
The World Is Not Enough	**3D-Action**	**Electronic Arts**	**—**	**16. November**
WWF No Mercy	Wrestling	THQ	—	November
Zelda: Majora's Mask	RPG	Nintendo	96%	17. November

Dezember

Batman Of The Future	**Action**	**Ubi Soft**	**—**	**Dezember**
Midway's Greatest A. Hits	Compilation	Konami	—	Dezember

Weitere Veröffentlichungen in 2000

Pokémon Puzzle Attack	Denkspiel	Nintendo	—	4. Quartal

Veröffentlichungen in 2001

Aidyn Chronicles: First M.	**RPG**	**THQ**	**—**	**1. Quartal 2001**
Banjo-Tooie	**Jump&Run**	**Nintendo**	**—**	**1. Quartal 2001**
Conker's Bad Fur Day	**Jump&Run**	**Nintendo**	**—**	**1. Quartal 2001**
Eternal Darkness	**Action-Adventure**	**Nintendo**	**—**	**1. Quartal 2001**
Excitebike 64	**Rennspiel**	**Nintendo**	**—**	**1. Quartal 2001**
Scooby-Doo Classic C. C.	**Action-Adventure**	**THQ**	**—**	**1. Quartal 2001**
StarCraft 64	**Strategie**	**Nintendo**	**85%**	**1. Quartal 2001**

Angekündigte Titel ohne Termin

Army Men: Air Combat	Action	3DO	—	Nicht bekannt
Army Men: Sa. Heroes 2	Action	3DO	—	Nicht bekannt
Bomberman 64 2nd Attack	Action	Hudson Soft	—	Nicht bekannt
Custom Robo V2	**Action**	**Nintendo**	**---**	**Nicht bekannt**
Dinosaur Planet	Action-Adventure	Nintendo	—	Nicht bekannt
Echo Delta	**Action**	**Nintendo**	**---**	**Nicht bekannt**
Harrier 2001	Simulation	Paradigm	—	Nicht bekannt
Hey you, Pikachu!	Simulation	Nintendo	—	Nicht bekannt
Indiana Jones u. d. T. v. B.	**Action-Adventure**	**LucasArts**	**—**	**Nicht bekannt**
Kirby 64	Jump&Run	Nintendo	80%	Nicht bekannt
Mario Party 3	**Action**	**Nintendo**	**---**	**Nicht bekannt**
Mega Man 64	Action	Capcom	—	Nicht bekannt
Ogre Battle 64	RPG	Nintendo	—	Nicht bekannt
Paper Mario	RPG	Nintendo	—	Nicht bekannt
Polaris SnoCross	Snowboarding	Vatical Entertainment	—	Nicht bekannt
Resident Evil Zero	Action-Adventure	Capcom	—	Nicht bekannt
Roswell Conspiracies	Action-Adventure	Red Storm Ent.	—	Nicht bekannt
Sin and Punishment	**Action**	**Nintendo**	**---**	**Nicht bekannt**
SW Episode I: Battle for Naboo	Action	Nintendo	—	Nicht bekannt
Stunt Racer 3000	Rennspiel	Midway	—	Nicht bekannt
Paper Mario	RPG	Nintendo	—	Nicht bekannt
Tom & Jerry	Beat 'em Up	Mattel Interactive	—	Nicht bekannt

Action

Endlich! Partygast Matthias hat sich bei seinem Test köstlich amüsiert.

Titel: .....Mario Party 2
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....13. Oktober

Action

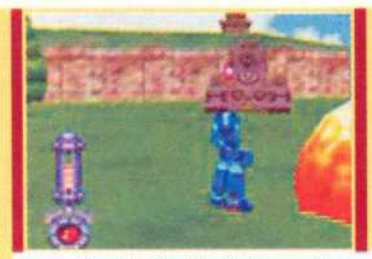
Der dritte Teil des Partyhits bietet über 70 verschiedene Minispiele.

Titel: .....Mario Party 3
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Sportspiel

Am 3. November heißt es endlich auch in Deutschland: Aufschlag Mario!

Titel: .....Mario Tennis 64
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....3. November



Action

Einen Termin für die N64-Umsetzung des kultigen Abenteuers gibt es noch nicht.

Titel: .....Mega Man 64
Hersteller: .....Capcom
Release (D): .....Nicht bekannt

Rennspiel

Mickey und seine Freunde starten Ende November ihre heißen Rennen.

Titel: ..Mickey's Speedway USA
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....24. November

Compilation

Fans von kultigen Oldie-Videospielen sollten sich diesen Titel nicht entgehen lassen.

Titel: ..Midway's Greatest Arcade Hits
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Dezember

Rennspiel

Schlechte Nachrichten für Rennspielfans! Der Titel wird nicht erscheinen.

Titel: .....Mini Racers
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Gestrichen

Rollenspiel

RPG-Fans tragen Trauer. Nintendo hat *Mother 3* nun endgültig gecancelt.

Titel: .....Mother 3
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Gestrichen

Football

Midway hat sich leider entschlossen, den Titel nicht in Deutschland zu veröffentlichen.

Titel: .....NFL Blitz 2001
Hersteller: .....Midway
Release (D): .....Gestrichen

RPG

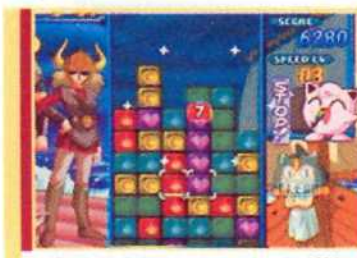
Ogre Battle 64 dürfte eines der RPG-Highlights auf dem N64 werden.

Titel: ..Ogre Battle 64: Person Of ...
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

RPG

Mario wartet weiterhin geduldig auf seinen nächsten Auftritt auf dem N64.

Titel: .....Paper Mario
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt



Denkspiel

Ende des Jahres steht der knifflige Puzzlespaß in den deutschen Verkaufsregalen.

Titel: ..Pokémon Puzzle Attack
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....4. Quartal

Abkürzungen: 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

Action-Adventure

Fans der Superhelden sollten schon mal den Inhalt ihres Sparschweins überprüfen.

Titel: Power Rangers L. Rescue

Hersteller: .....THQ
Release (D): .....November

Action-Adventure

Wann erneut Untote über den heimischen Bildschirm wanken, ist weiterhin unklar.

Titel: ....Resident Evil Zero

Hersteller: .....Capcom
Release (D): .....Nicht bekannt

Action

Ebenso geheimnisvoll wie die Story ist der Veröffentlichungstermin des Spiels.

Titel: ..Roswell Conspiracies

Hersteller: ..Red Storm Entertainment
Release (D): .....Nicht bekannt

Adventure

Der witzige Titel mit der rastlosen Rasselbande wurde leider kurzerhand gestrichen.

Titel: .....Rugrats in Paris

Hersteller: .....THQ
Release (D): .....Gestrichen

Rennspiel

Bei dem Test auf Seite 50 hat Matthias seine Rennqualitäten unter Beweis gestellt.

Titel: ..San Francisco Rush 2049

Hersteller: .....Midway
Release (D): .....Oktober

Action-Adventure

Der Auftritt des trotteligen Vierbeiners verschiebt sich auf Anfang nächsten Jahres.

Titel: ..Scooby-Doo Classic Creep Capers

Hersteller: .....THQ
Release (D): .....1. Quartal 2001

Action-Adventure

Das furiose Ballerspiel führt die beiden Girlies durch feindverseuchte Levels.

Titel: ....Sin and Punishment

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Strategie

Fans des Genres können erst im nächsten Jahr die Missionen in Angriff nehmen.

Titel: .....StarCraft 64

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....1. Quartal 2001

Action

Use the Force! Einen genauen Zeitpunkt für die Schlacht um Naboo gibt es nicht.

Titel: ..SW Episode I: Battle for Naboo

Hersteller: ..... Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Rennspiel

Der futuristische Renner bürgt für gnadenlose Hochgeschwindigkeitsrennen.

Titel: .....Stunt Racer 3000

Hersteller: .....Midway
Release (D): .....Nicht bekannt

3D-Action

Mittlerweise hat Electronic Arts einen genauen Termin bekannt gegeben.

Titel: ..The World Is Not Enough

Hersteller: .....Electronic Arts
Release (D): .....16. November

Beat 'em Up

Das virtuelle Katz-und-Maus-Spiel bietet den Charme der Zeichentrickserie.

Titel: .....Tom & Jerry

Hersteller: .....Mattel Interactive
Release (D): .....Nicht bekannt

Abkürzungen: 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

Nur über Import!

Titel	Genre	Hersteller	Land	Wertung	PAL-Release
64 Oozumo	Wrestling	Bottom Up	Japan	48%	—
All Star Baseball 2001	Baseball	Acclaim	USA	—	Nicht geplant
Bangaioh	Action	Treasure/ESP	Japan	65%	Nicht geplant
Bass Rush E. P. Worm	Angelsimulation	Bisuko	Japan	—	Nicht geplant
Battle Tanx	Action	3DO	USA	68%	Erhältlich
Bomberman 64 2nd Attack	Jump&Run	Hudson	Japan	—	Nicht bekannt
Bottom of the 9th	Baseball	Konami	USA	70%	—
Brave Spirits	Wrestling	Hudson	Japan	58%	—
California Speed	Rennspiel	Midway	USA	72%	Erhältlich
Custom Robo	Action	Nintendo	Japan	—	Nicht bekannt
Dezaemon 3D	Constr. Kit	Athena	Japan	79%	—
Doraemon	Jump&Run	Epoch	Japan	48%	—
Doraemon 3	Jump&Run	Epoch	Japan	---	Nicht geplant
Dynamite Soccer 64	Fußball	Imagineer	Japan	48%	—
„Indiziert"	3D-Action	GT Interactive	USA/Europa	—	Erhältlich
Fighters Destiny 2	Beat 'em Up	Imagineer	Japan	76%	—
Fire	Arcade	Hudson	Japan	33%	—
Famista 64	Baseball	Namco	Japan	70%	—
„Indiziert"	3D-Action	Midway	USA	—	—
„Indiziert"	3D-Action	Rare	USA/Europa	—	Erhältlich
GI Stable	Simulation	Konami	Japan	—	—
Ginsei 64	Action-Adventure	Takara	Japan	—	—
Golden Nugget 64	Simulation	Westwood	USA	33%	—
Habu Shogi	Tüftelei	Seta	Japan	61%	—
Harvest Moon 64	Rollenspiel	Natsume	Japan	—	Nicht geplant
Human Grand Prix	Rennspiel	Human	Japan	68%	—
„Indiziert!"	Beat 'em Up	Nintendo	USA/Europa	—	—
Jangou Sim. Mah Jong Do 64	Knobelspiel	Video System	Japan	60%	—
Jeopardy	Denkspiel	GameTek	USA	32%	—
Jikkyou World Soccer 3	Fußball	Konami	Japan	89%	—
J-League Eleven Beat	Fußball	Hudson	Japan	60%	—
J-League Perfect Striker	Fußball	Konami	Japan	89%	—
J-League Perfect Striker 99	Fußball	Konami	Japan	89%	Erhältlich
J-League Live 64	Fußball	Victor/EA	Japan	61%	—
King Of Pro Baseball	Baseball	Imagineer	Japan	66%	—
Kirby 64	Jump&Run	Nintendo	Japan	80%	Nicht bekannt
Kyojin no Doshin 1 (64DD)	Action-Adventure	Nintendo	Japan	—	Nicht geplant
Kyojin no Doshin 2 (64DD)	Action-Adventure	Nintendo	Japan	—	Nicht geplant
Legend Of The Sea King	Rollenspiel	Victor Interactive	Japan	—	Nicht geplant
Mace: The Dark Age	Beat 'em Up	Midway	Europa/USA	75%	Erhältlich
Madden NFL 2000	Football	EA	USA	90%	Nicht geplant
Mah Jong 64	Tüftelei	Koei	Japan	70%	—
Mah Jong Houroki Classic	Tüftelei	Imagineer	Japan	69%	—
Mah Jong Master	Tüftelei	Konami	Japan	70%	—
Mario Tennis 64	Tennis	Nintendo	Japan	92%	3. November
Monopoly	Brettspielums.	Hasbro	USA	—	Nicht geplant
Nascar 2000	Rennspiel	EA	USA	77%	—
Namco Museum 64	Compilation	Namco	USA	—	Nicht bekannt
NFL Blitz 2001	**Football**	**Midway**	**USA**	**---**	**Nicht geplant**
NFL Quarterback Club 2001	**Football**	**Acclaim**	**USA**	**---**	**Nicht geplant**
NHL 2000	Eishockey	EA	USA	—	—
„Indiziert!"	Scroll-Beat-'em-Up	GT Interactive	USA/Europa	68%	Erhältlich
„Indiziert!"	Beat 'em Up	GT Interactive	USA	—	—
„Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	USA	—	Erhältlich
Mario Artist Polygon Studio (64DD)	Entertainment	Nintendo	—	—	Nicht geplant
MLB Ken Griffey Jr.	Baseball	Nintendo	USA	82%	—
NBA Courtside 2	Basketball	Nintendo	USA	88%	Nicht geplant
NBA Show Time	Basketball	Midway	USA	70%	Nicht bekannt
NFL Blitz 2000	Football	Midway	USA	—	Nicht bekannt
Neon Genesis Evangelion	Action	Bandai	Japan	—	—
Ogre Battle 64	RPG	Quest/Nintendo	Japan	—	Nicht bekannt
Pikachu Genki Dechu	Entertainment	Nintendo	Japan	—	Nicht bekannt
Pokémon Stadium	Action	Nintendo	Japan	80%	—
Powerful Pro Baseball 4	Baseball	Konami	Japan	76%	—
Powerful Pro Baseball 5	Baseball	Konami	Japan	79%	—
Powerful Pro Baseball 6	Baseball	Konami	Japan	—	—
Powerful Pro Baseball 2000	Baseball	Konami	Japan	79%	Nicht geplant
Puyo Puyo Sun 64	Tüftelei	Compile	Japan	78%	—
Rally Challenge 2000	Rennspiel	Imagineer	USA	—	Nicht geplant
Indiziert	3D-Action	Midway/id	USA	—	Geplant
Shadows o. t. Empire (Neue V.)	Action	LucasArts	Japan	78%	Erhältlich
S. Itoi's Bass Fishing No.1	Simulation	Nintendo	Japa	—	Nicht geplant
Shindou Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	Japan	91%	Erhältlich
Shindou Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	Japan	86%	—
SimCity 2000	Simulation	Imagineer	Japan	67%	—
SimCity (64DD)	Simulation	Nintendo	Japan	—	Nicht geplant
Snowboard Kids 2	Snowboarding	Seta	USA	74%	Erhältlich
Snowspeeder	Snowboarding	Imagineer	Japan	64%	—
Space Invaders	Shoot 'em Up	Activision	USA	—	Nicht geplant
St. Andrews Golf	Golf	Seta	Japan	44%	—
Star Soldier	Shoot 'em Up	Hudson	Japan	70%	—
Strike Zone	Baseball	GT Int.	USA	68%	—
Super Bowling	Sport	Tommo	USA	—	Nicht geplant
Super Robot Spirits	Beat 'em Up	Banpresto	Japan	45%	—
Tamagotchi World	Simulation	Bandai	Japan	43%	—
Virtual Pro Wrestling	Wrestling	Asmik	Japan	80%	—
Virtual Pro Wrestling 2	Wrestling	Asmik	Japan	89%	Nicht geplant
WCW Nitro	Wrestling	THQ	USA	49%	Erhältlich
Wheel Of Fortune	Denkspiel	Gametek	USA	40%	—
Wonder Project J2	RPG	Enix	Japan	54%	—
Zelda: Majora's Mask	RPG	Nintendo	Japan	96%	17. November

Wrestling

Wrestling-Experte Michael informiert euch auf Seite 26 über das Spektakel.

Titel: .....WWF No Mercy

Hersteller: .....THQ
Release (D): .....November

RPG

In der nächsten Ausgabe präsentieren wir euch einen Test der deutschen Version.

Titel: ...Zelda: Majora's Mask

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....17. November

gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

präsentiert

CHART ATTACK

LESERCHARTS

N64/Game Boy (Color) Monat

1.	(3)	**Pokémon Stadium**	**6**
2.	(1)	Perfect Dark	2
3.	(7)	Pokémon Rot/Blau (GB)	10
4.	(2)	Zelda: Ocarina Of Time	21
5.	(9)	Pokémon Gelb (GB)	3
6.	(4)	Super Smash Brothers	8
7.	(WE)	Star Wars: Ep. I Racer	7
8.	(6)	Donkey Kong 64	9
9.	(WE)	WWF Wrestlemania 2000	3
10.	(11)	Tony Hawk's Skateboarding	6
11.	(15)	South Park	4
12.	(8)	Mario Party	18
13.	(14)	Jet Force Gemini	5
14.	(WE)	Mario Golf 64	5
15.	(13)	Int. Track&Field Su. Games	2

Nachdem im letzten Monat Perfect Dark an die Spitze der Charts stürmte, muss sich Joanna Dark diesmal mit dem zweiten Platz begnügen. Grund dafür ist Pokémon Stadium, das nach Platz 3 im letzten Monat die Tabellenspitze eingenommen hat. Ebenfalls einen weiten Satz nach vorn konnten die Pokémon der Rot/Blau-Edition machen. Mit Star Wars: Episode I Racer, WWF Wrestlemania 2000 und Mario Golf 64 konnten sich drei Titel erneut platzieren.

Bestseller D

Erhoben von Theo Kranz Versand

N64/Game Boy (Color) Monat

1.	(2)	**Perfect Dark**	**3**
2.	(NEU)	Turok 3	1
3.	(5)	Dragon Quest Monsters (GBC)	6
4.	(1)	Pokémon Gelb (GB)	3
5.	(3)	Pokémon Stadium	5
6.	(14)	Metal Gear Solid (GBC)	4
7.	(4)	Pokémon Rot/Blau (GB)	6
8.	(10)	Super Smash Brothers	8
9.	(8)	Tony Hawk's Skateboarding	5
10.	(15)	Wario Land 3 (GBC)	4
11.	(9)	Int. Track&Field Su. Ga.	3
12.	(7)	Donkey Kong 64	9
13.	(WE)	Tomb Raider (GBC)	2
14.	(13)	Taz Express	3
15.	(12)	Asterix a. d. S. n. Idefix (GBC)	3

Turok schlägt zurück! Der offizielle dritte Teil der Action-Saga konnte als einziger Neueinsteiger gleich den zweiten Platz der Verkaufscharts erobern. Während Perfect Dark auf den Spitzenplatz gestiegen ist, muss sich Pokémon Gelb mit dem vierten Platz begnügen. Als einziger Wiedereinsteiger hat die liebliche Lara Croft den Sprung auf Platz 13 der Charts geschafft. Der wilde Wario konnte sich um fünf Plätze steigern und belegt diesen Monat den zehnten Platz.

Bestseller Japan

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

N64/Game Boy (Color) Monat

1.	(NEU)	**Paper Mario**	**1**
2.	(1)	Mario Tennis 64	2
3.	(2)	Yuugioh Dual Monsters 3 (GB)	2
4.	(NEU)	Medalot 3 (GB)	1
5.	(4)	Pokémon Gold/Silber (GB)	5
6.	(WE)	Muscular Ranking (GB)	3
7.	(7)	Kirby 64	6

Den Import-Test zu dem neuen Spitzenreiter in Japan findet ihr in dieser Ausgabe auf Seite 54. Mario Tennis 64 musste nach kurzer Regentschaft den ersten Platz abgeben und rutscht dementsprechend auf Platz 2. Der Game Boy-Titel Medalot 3 stellt den zweiten Neueinsteiger des Monats. Muscular Ranking für den Game Boy erfreut sich im Land des Lächelns so großer Beliebtheit, dass es sich als Wiedereinsteiger erneut in die japanischen Charts mogeln konnte.

Bestseller U.S.A.

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

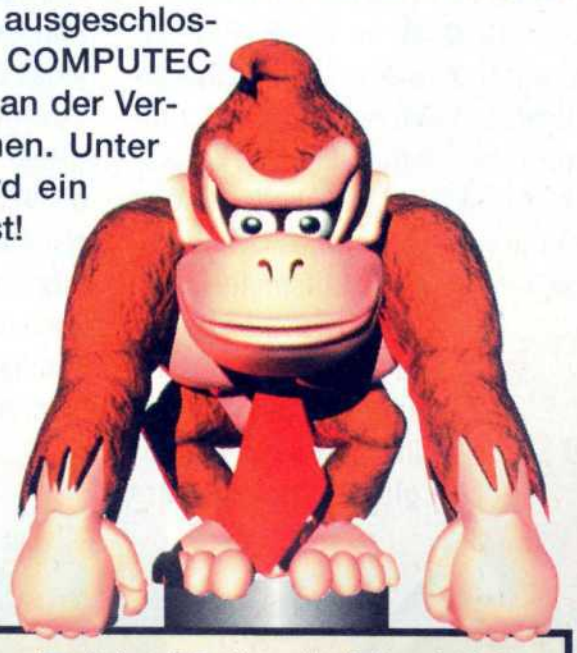
N64/Game Boy (Color) Monat

1.	(NEU)	**Kirby 64**	**1**
2.	(3)	Pokémon Yellow (GB)	6
3.	(2)	Pokémon Trading Card Game (GB)	4
4.	(1)	Perfect Dark	3
5.	(6)	Pokémon Red/Blue (GB)	6
6.	(7)	Pokémon Stadium	6
7.	(4)	Tony Hawk's Pro Skater	2

Nachdem der knuffige Kugelblitz Kirby in den letzten Monaten die japanischen Charts aufgerollt hat, übernimmt der runde Protagonist von Kirby 64 nun auch in den Vereinigten Staaten die Charts. Leidtragende ist Joanna Dark, die sich diesmal sogar nur auf Platz 4 wiederfindet. Auf den Plätzen 2 und 3 wechseln sich die Pokémon der gelben Edition mit den Artgenossen des Trading Card Game ab. Skateboarder Tony Hawk zieht inzwischen nur noch auf dem 7. Platz seine Runden.

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf dem ihr eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergesst bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, SN, GB) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinandergewürfelt sein. Bei der Most-Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, dass es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!



COMPUTEC MEDIA
Redaktion N-ZONE
Kennwort „Charts"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

MOST WANTED

1.	(1)	Zelda: Majora's Mask	13
2.	(4)	The World Is Not Enough	5
3.	(2)	Pokémon Gold/Silber (GB)	7
4.	(WE)	Mario Tennis 64	2
5.	(NEU)	Pokémon Stadium 3	1
6.	(WE)	Resident Evil Zero	3
7.	(5)	Dinosaur Planet	3
8.	(NEU)	Hey You, Pikachu!	1
9.	(7)	Banjo-Tooie	23
10.	(NEU)	Eternal Darkness	1
11.	(3)	Conker's Bad Fur Day	17
12.	(9)	Kirby 64	4
13.	(11)	StarCraft 64	13
14.	(13)	Mickey's Speedway USA	2
15.	(14)	Donald Duck Quack Attack	2

Dauerbrenner Zelda: Majora's Mask kann den Platz an der Sonne auch diesen Monat erfolgreich verteidigen. Einen Sprung nach oben hat der britische Geheimagent James Bond gemacht, TWINE hat sich von Platz 4 auf den zweiten Rang hochgekämpft. Als höchster Wiedereinsteiger steht das geniale Mario Tennis 64 auf dem 4. Platz. Höchster Neueinsteiger ist Pokémon Stadium 3, das bei seinem ersten Auftritt in den Charts gleich Platz 5 ergattern konnte. Als weitere Neuzugänge konnten sich Hey You, Pikachu! und Eternal Darkness platzieren.

An dieser Stelle stellen wir euch zukünftig die Leute hinter der N-Zone und das Wertungssystem kurz vor.

Hans Ippisch, 30
Redaktionsdirektor
Konnte sich auf der gerade vergangenen ECTS in London von der Qualität des Game Boy Advance überzeugen und war sichtlich beeindruckt von Nintendos neuem Handheld-Gerät.

Jens Quentin, 30
Leitender Redakteur
Hat in Waluigi endlich sein virtuelles Alter Ego gefunden und liefert sich mit seinen Kollegen ebenso spannende wie spaßige Mehrspielerduelle auf dem *Mario Tennis*-Court.

Matthias Glaser, 34
Redakteur
Geht mit stetig steigendem Eifer der Frage nach, ob Ash Misty wirklich liebt. Hat außerdem bei *Pokémon Pinball* sämtliche Punkterekorde gebrochen, um sich auch dort „alle zu schnappen".

Michael Pruchnicki, 22
Redakteur
Schlägt bei *Mario Tennis 64* am liebsten mit Yoshi auf und spielt zum Ärger der Redaktionskollegen extreme Winkel und hundsgemeine Stoppbälle. Freut sich schon auf *WWF No Mercy*.

André Horn, 26
Redakteur
Spielte auf der ECTS den Zungenbrecher *Kuru Kuru Kuru Rin* von Konami und konnte sich aufgrund des süchtig machenden Spielprinzips kaum noch vom Game Boy Advance losreißen.

Stefanie Schwarz, 22
Redakteurin
Entdeckte ihre Zuneigung für knuffige Comic-Charaktere. Hat die Enten-Saison eröffnet und sich außerdem für den Artikel zu *Mickey's Speedway USA* für euch auf die Piste begeben.

Werner Spachmüller, 22
Assistent des Redaktionsdirektors
Werners Schreibtisch ist zurzeit ungewohnt verwaist. Er verabschiedete sich für zwei Wochen in den wohlverdienten Urlaub, um mit seinem Motorrad durch ferne Gefilde zu düsen.

Nur absolute Top-Spiele mit einer Geamt-Wertung von mindestens 85% erhalten von uns den begehrten N-Zone-Hitstempel.

Mit diesem Import-Stempel werden noch nicht in Deutschland erhältliche Spiele gekennzeichnet.

UND LOS! Nach Welten-Wahl und erwürfelter Startreihenfolge geht die Post ab.

GLITZERSTERN Euer Haupt-Spielziel ist das Ergattern möglichst vieler Glückssterne.

UUUPS! Vom „Bowser-Feld" auf dem Brett geht's direkt in die Höhle des Erzschurken.

MARIO PARTY 2

Jetzt geht die Party richtig los! Während sonst grandiose Spiele oft nur schwache Nachfolger hervorbringen, könnt ihr bei Mario Party 2 wieder ganz in die Vollen würfeln: Fünf tolle Themenwelten und über 64 Minispiele sorgen proper für Stimmung!

- **Genre**: Action
- **Spieler**: 1-4
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.marioparty2.com

Aufregung im Mario Land! Mario, Luigi, Yoshi, Donkey Kong, Prinzessin Peach und Wario streiten um den besten Namen für ihre Heimat: Sollte man Mario Land lieber „Wario Land" oder gar, wie absonderlich, „Peach Land" nennen? Doch mitten im schönsten Wortgefecht reißt eine Hiobsbotschaft die Helden aus ihrem Geplänkel: Superschurke Bowser bedroht den Frieden der Spielwelt! Zu den Waffen! Und schon seid ihr zu viert auf der gefährlichen und spannenden Mission zur Rettung von Mario Land. Denn wer von euch in den fünf gebotenen Themenwelten die meisten Sterne und Münzen einsackt, wird zum Superhelden gekürt und kann Bowser bezwingen. Nach dieser dynamischen Vorgeschichte habt ihr nun die Qual der Wahl: „Piraten-Land", „Western-Land", „Space-Land", „Mystery-Land" und „Horror-Land" warten auf euren Besuch. Klar, dass dabei jede Brettspiel-Welt ihr ureigenes Flair besitzt. Überall erfreut sich das Mitspieler-Team an tollen, typischen Details und lustigen Charakter-Animationen, während ihr mit etwas Würfelglück versucht, eure Konkurrenten bei der Hatz auf Glückssterne und Münzen zu übertrumpfen. Natürlich hält dabei fast jedes Spielfeld noch einmal ganz besondere Abenteuer und Minigames bereit, die euch im Handumdrehen weit nach vorne katapultieren oder genauso schnell auf den letzten Rang verweisen können. Auch nach jedem regulären Würfeldurchgang beginnt ein Minispiel zu viert, zwei gegen zwei oder drei ge-

QUAL DER WAHL Auch eine Minispiel-Welt ist zu besuchen.

HELD YOSHI Siegt ihr beim Mini-Game, freut sich eure Figur.

FLIEGENPILZ Viele Items verschaffen euch Würfel-Vorteile.

SUPERSTAR Beim Vierer-spiel um Münzen und Goldsterne wählt ihr aus sechs beliebten Charakteren euren Helden.

TUROK 3

SHADOW OF OBLIVION

Bist Du dieser Feder würdig?

Dann tritt Turoks Erbe an! Stelle Dich einem Wesen, das ebenso alt ist wie die Quelle des Lichts, deren Reste das Volk der Turok seit Jahrtausenden behütet.

Der Anfang vom Ende alles Sterblichen steht bevor, eine wahrlich apokalyptische Schlacht beginnt. Erweise Dich der Feder des Turok als würdig und kröne Deinen möglichen Sieg mit ihr. Vorausgesetzt, - Du behältst bis zuletzt Deinen Kopf.

- **Mehr als 40 albtraumhafte Kreaturen und Endgegner erwarten Dich in über 20 riesigen Leveln**
- **24 aufrüstbare Waffen und zahlreiche versteckte Features sind Deine Überlebensmittel**
- **Kämpfe als weiblicher oder männlicher Turok, als blitzschnelle Amazone oder kraftvoller Indianer**
- **Absolut interaktive Storyline, kein Monster lauert an ein und derselben Stelle auf Dich**
- **Genieße die kinoreifen Zwischensequenzen und eine Grafikpower am absoluten N64-Limit**

NINTENDO 64

GAME BOY COLOR

TUROK 3™ AND ACCLAIM® & © 2000 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. Developed by Acclaim Studios Austin (for N64). Developed by Bit Managers (for Game Boy). All Rights Reserved.

Acclaim®

BABY-BOWSER Der gemeine Windelträger lauert euch auf den abgeräumten Stern-Feldern auf und will euch stets ans Portemonnaie.

ITEM-LADEN Steht ihr direkt vor einem Item-Laden, werden euch viele nützliche Dinge feilgeboten. Der Besuch lohnt sich immer.

MEINE MEINUNG!

Als ausgesprochener Mehrspieler-Partyspaß sorgt Nintendos neuester Coup für wirklich erfrischende Unterhaltung im Familien- und Freundeskreis. Das Spielkonzept des Vorgängers wurde sinnvoll ergänzt und die nach jeder Runde folgenden Mini-Games gehörig aufgestockt. Schade nur, dass man beim Einspielermodus die Züge der Computergegner nicht einfach wegklicken oder überspringen kann, denn dadurch wird selbst ein 20 Runden dauerndes Kurzspiel zur Gähnfalle. Matthias

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

gen einen – je nach euren aktuellen Standorten auf dem Hauptbrett. Und das ist auch der eigentliche Clou von *Mario Party 2*: Über 64 verschiedene Minigames sind in den Tiefen der Themenwelten verborgen, wobei nur 20 bereits aus dem Vorgänger bekannt sind! Wochenlange Abwechslung ist da natürlich garantiert, zumal ihr alle Themenwelten in drei Schwierigkeitsgraden bereisen könnt. Und habt ihr endlich alles geschafft, winkt noch ein dicker Bonus: das „Bowser-Land". Nur schade, dass *Mario Party 2* genauso konsequent auf Multiplay ausgerichtet ist wie der Vorgänger: Im Einspielermodus will einfach nicht so recht Stimmung aufkommen.

Matthias Glaser

BIENENSTICH Erwischt ihr statt einer Frucht eine Honigwabe, nehmt ihr besser schnell Reißaus.

HÄNDE HOCH! Im Westernland wecken Kulissen und die Western-Eisenbahn echtes Cowboyflair.

GEWINNSPIEL

Mario Party 2

BOWSER Der ausgewachsene Oberbösewicht hält euch in Mario Party 2 ordentlich in Atem.

Nintendos neuester Partyspaß-Knüller bringt wochenlang Schwung und Spannung auf euer N64. Am meisten Spaß macht der Titel zu viert, das Spielprinzip ist schnell verstanden und massenhaft Abwechslung wird durch die verschiedenen Themenwelten und über 64 Mini-Games natürlich garantiert. Zusammen mit Nintendo Deutschland haben wir für euch drei Exemplare des derzeit noch nicht erhältlichen Party-Hits reserviert, die bald schon die Konsolen der glücklichen Gewinner zum Kochen bringen werden. Alles, was ihr tun müsst, um vielleicht schon bald selbst in diesen Genuss zu kommen, ist, unsere folgende Preisfrage richtig zu beantworten:

Wie heißt der orangerote Oberbösewicht, der Mario und Co. in Mario Party 2 das Leben schwer macht?

Wisst ihr die Antwort? Dann ran ans Telefon, nachstehende Nummer gewählt und der Ansage gefolgt (Kennwort „Mario Party 2" und das Lösungswort nicht vergessen):

0190 085860* *(Leider nur in Deutschland möglich)*

Oder schreibt uns eine Postkarte mit dem Lösungswort an folgende Anschrift: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-Zone, Kennwort: Mario Party 2, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Teilnahmeschluss ist der 25. Oktober 2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen und die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter von Nintendo Deutschland und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Leser aus dem Ausland können telefonisch leider nicht mitmachen, uns die Antwort aber wie immer per Postkarte an die oben genannte Adresse schicken.

**Dieser Service der Computec Media AG kostet euch DM 1,50 pro Verbindung sowie DM 0,24 pro Minute.*

TOPAKTUELL Drei glückliche Gewinner spielen bald schon zu Hause das brandneue Mario Party 2.

BEWERTUNG

Titel: ..... **Mario Party 2**
System: ..... **Nintendo 64**
Genre: ..... **Action**
Spieler: **1-4**
Save Game: ..... **Modulintern**
Rumble-Pak-Unterstützung: ..... **Ja**
Expansion-Pak-Unterstützung: .. **Nein**
Levels: .... **5+ Bretter, 64+ Minispiele**
Preis: ..... **DM 129,-**
Datenträger: **256-MBit-Modul**
Hersteller: ..... **Nintendo**
Entwickler: ..... **Hudson Soft**
Sprache: ..... **Deutsch**
Schwierigkeitsgrad: ..... **3 Stufen**
Veröffentlichung: ..... **13. Oktober**

Grafik: **82%**
Sound: **75%**
Dauerspaß: **84%**

Gesamtwertung: 83%

Beurteilung: Als Multiplayer-Game ist der Titel grandios und die beliebten Mario-Charaktere wecken sofort Sympathie. Schade nur, dass das Einzelspiel so schnell den Reiz verliert.

NACHTFLUG Die Spielgrafik ist sehr düster, was den optischen Eindruck etwas trübt.

WEG DA! Gelb ist klar im Vorteil, trotzdem greift der KI-Gegner energisch weiter an.

VERSTECKT Verborgene Items erreicht man meist nur über geheime Schleichwege.

SAN FRANCISCO RUSH 2049

BADESPASS Man kann fast überall die Rennkurse verlassen.

ARENA Bis zu vier Spieler zugleich liefern sich hier Kämpfe.

- **Genre:** Rennspiel
- **Spieler:** 1-4
- **Hersteller:** Midway
- **Internet:** www.midway.com

Gas geben und abheben! Mit bis zu vier Fahrern vollführt ihr tollkühne Flug-Stunts und liefert euch härteste Pisten-Kämpfe mit Midways solider Arcade-Umsetzung von San Francisco Rush 2049, die Konami ab Oktober in Deutschland vermarktet.

Ist es ein Auto? Ist es ein Flugzeug? Nein, es ist ein Sci-Fi-Vehikel aus *San Francisco Rush 2049*! Der Unterschied zwischen Straßen- und Luftgefährt verschwimmt nämlich bei den sechs Boliden, die der Titel bietet: Werdet ihr bei Bodenwellen in die Luft gehoben, entfalten eure Flitzer Gleitflügel, die eure Sprungweiten erhöhen, den Rückstand zum Gegner aufholen und sogar kleinere Flug-Stunts ermöglichen. Über sechs futuristische Highspeed-Tracks jagt ihr eure Renngeschosse im San Francisco der Zukunft. Doch nicht nur der Rennsieg ist wichtig: Zugleich gilt es, versteckte Gold- und Silbermünzen in den Arealen zu finden. Hierzu müsst ihr regelmäßig den Parcours verlassen, um auf Nebenstrecken und im freien Gelände nach Abkürzungen und Geheimwegen zu suchen. Das Erkunden der Areale macht dabei mindestens genauso viel Spaß wie die Rennen selbst. Dank dreier Schwierigkeitsgrade kommen sowohl Profis als auch Novizen zum Zuge. Party-Vergnügen verspricht vor allem das Multi-Game, in dem ihr euch zu viert in zwölf Kampf-Arenen mit Waffengewalt schachmatt setzt oder euch im Stunt-Modus durch immer gewagtere Sprünge übertrumpft. Zwar hat das Fahrverhalten der Rush-Flitzer nichts mit realistischer Simulation zu tun, doch reagiert die Lenkung schnell und präzise, so dass das Fahrzeug-Handling auch noch bei 300 km/h gut zu meistern ist. Abstriche müssen Spieler dafür bei der gebotenen Grafik in Kauf nehmen. Neben kleineren Clipping-Fehlern und etwas eckigen und grob texturierten Hintergründen fallen besonders die insgesamt eher düstere Farbwahl und die vielen dunklen und schattigen Pistenabschnitte auf, in denen man kaum noch die nächste Biegung der Rennstrecke erkennt. Da der Titel dafür jedoch sehr flüssig läuft und wirklich Tempo-Illusionen beim Spieler erzeugt, können zumindest Fans des Vorgängers *San Francisco Rush* auch bei *San Francisco Rush 2049* bedenkenlos zugreifen.

Matthias Glaser

ABHEBEN Mit genügend Tempo unter der Haube werdet ihr in diesem Raser-Spaß das Fliegen lernen.

ABKÜRZUNG Gelegentlich spart der direkte Weg Rennsekunden.

MEINE MEINUNG!

Herrlich unrealistisch! Endlich kann man mal wieder sorglos auf die Tube drücken und Gegner von der Piste schubsen, ohne sich Gedanken um Boxenstrategie und Wagen-Setup machen zu müssen. Stattdessen heben die Sci-Fi-Vehikel auch noch regelmäßig vom Boden ab und mutieren zu Stunts drehenden Gleitfliegern. Mit realistischer Fahrphysik hat das zwar nichts zu tun und auch grafisch ist der Titel nicht ganz in der Oberliga, aber Tempo, Spannung und Action findet der Fan sicher mehr als genug. Matthias

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	San Francisco Rush 2049
System:	Nintendo 64
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Save Game:	Controller Pak
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion-Pak-Unterstützung:	Nein
Levels:	6 Strecken + 12 Arenen
Preis:	Ca. DM 120,-
Datenträger:	128-MBit-Modul
Hersteller:	Midway
Entwickler:	Midway
Sprache:	Deutsch
Schwierigkeitsgrad:	Variabel
Veröffentlichung:	Oktober

Grafik: 70%
Sound: 70%
Dauerspaß: 76%

Gesamtwertung: 73%

Beurteilung: Pistengefechte mit tollen Stuntmöglichkeiten sorgen dank verzweigter Strecken und Geheimwege, fieser Renngegner und gutem Vierspielermodus für Fahrspaß.

GEWINNSPIEL

ISS 2000

N-Zone verlost in Zusammenarbeit mit Konami und UMBRO fünf sportliche Gewinnpakete für hoffnungsvolle Nachwuchskicker. Um virtuell am Ball zu bleiben, loben wir fünf Exemplare des genialen Fußballvergnügens ISS 2000 für euer N64 aus. Wer seine Freunde mit einem sportlichen Outfit beeindrucken will, kann demnächst mit einem von fünf tollen Sport-Shirts der Fa. UMBRO auflaufen. Um Fußball und Schienbeinschützer bequem transportieren zu können, legen wir zusätzliche fünf UMBRO-Sporttaschen drauf. Nach einem anstrengenden Match könnt ihr euch schließlich mit einem von fünf UMBRO-Sports-Drinks verlorene Energie zurückholen.

ANSTOSS Ihr könnt 5x ISS 2000 für das N64 gewinnen.

Das Gewinnpaket enthält außerdem ein UMBRO-Sport-Shirt (ohne Abbildung), eine UMBRO-Sporttasche (ohne Abbildung) sowie einen UMBRO-Sports-Drink (ohne Abbildung).

Um eines von fünf Sportpaketen zu gewinnen, müsst ihr folgende Preisfrage beantworten:

Wofür steht das Kürzel „ISS“ im Spieltitel ISS 2000?

Ruft die nachstehende Gewinnspiel-Nummer an und folgt einfach der Ansage, um bei diesem Gewinnspiel teilzunehmen.

0190 / 0858 60* (Leider nur in Deutschland möglich)

Oder schreibt eine Postkarte mit dem Lösungswort an folgende Anschrift:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-Zone, Kennwort: ISS 2000,
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Teilnahmeschluss ist der 25. Oktober 2000. Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich.
* Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet euch DM 1,50 pro Verbindung sowie DM 0,24 pro Minute.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Konami, UMBRO und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Leser aus dem Ausland können telefonisch leider nicht mitmachen, uns die Antwort aber natürlich wie immer auf einer Postkarte an die oben genannte Adresse schicken. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden.

GAME BOY ADVANCE

NINTENDO GAMECUBE

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2, 50668 Köln
Fax: 0221-1607179
webmaster@arjay-games.de

0221-1607111

*Versandkostenfrei bestellen

Grundgerät PAL Color Edition	199,00	Grundgerät Color versch. Farben	149,00
Joypad versch. Farben	59,95	GameLink Kabel	19,95
Rumble Pak	39,95	Light Max 2	39,95
Memory Card	39,95	Army Men	69,95
Expansion Pak 4MB	69,95	Dragon Quest Monsters	69,95
Transfer Pak f. GameBoy Spielstände	39,95	ECW Hardcore Revolution	69,95
Army Men: Sarge´s Heroes	129,95	F1 Racing Championship	69,95
Asteroids Hyper 64	99,95	Game & Watch Gallery 3	49,95
Banjo Tooie	119,95	Ghosts´n Goblins	69,95
Battletanks Global Assault	129,95	International Karate 2000	69,95
Battlezone 64	119,95	Int. Superstar Soccer 2000	69,95
Bomberman 64 2nd Attack tba	119,95	Jeremy McGrath 2000	69,95
Castlevania 2: Legacy of Darkness	129,95	Lemmings inkl. Oh no, more Lemmings	69,95
Conker´s Bad Fur Day	119,95	Men in Black II	69,95
Daikatana	119,95	Metal Gear Solid	69,95
Dinosaur Planet	119,95	Micro Machines 3	69,95
Donkey Kong 64 inkl. ExpansionPak	139,95	Mr. Domino tba	69,95
Spieleberater Donkey Kong 64	24,95	Muppets	69,95
ECW Hardcore Wrestling uncut	49,95	Oddworld Adventures 2	69,95
Eternal Darkness tba	129,95	Pokemon rote Edition	69,95
Excite Bike	119,95	Pokemon blaue Edition	69,95
F1 Racing Championship	129,95	Pokemon gelbe Edition Mai	69,95
Hey You, Pikachu tba	139,95	Pokemon Pinball Mai	69,95
Int. SuperStarSoccer 2000	129,95	Pong	69,95
Int. Track & Field Summer Games	129,95	Rainbow Six	69,95
Jikkyou Powerful Baseball	129,95	Rayman	79,95
Jet Force Gemini	99,95	Resident Evil 1	69,95
Kirby 64 tba	119,95	Ronaldo V-Football	69,95
Mario Party 2 tba	129,95	RTL Fußball Manager	69,95
Mario Tennis tba	119,95	Star Wars Episode 1: RACER	69,95
Mega Man 64 tba	119,95	Tom & Jerry	69,95
Nightmare Creatures II	99,95	Tomb Raider	69,95
Paper Mario tba	119,95	Tonka	69,95
Perfect Dark multi-lingual pal	139,95	Tony Hawk´s Skateboarding	69,95
Pokemon Puzzle League tba	129,95	Top Gear Rally 2	69,95
Pokemon Snap!	119,95	Toy Story 2	69,95
Pokemon Stadium inkl. Transfer Pak	149,95	Turok 3 tba	69,95
Spieleberater Pokemon	24,95	Wario Land 3	69,95
Rainbow Six	139,95	Wings of Fury	69,95
Resident Evil Zero tba	139,95		
Ridge Racer 64	129,95		
Starcraft tba	129,95		
Star Wars: Battle for Naboo	129,95		
Taz Express	119,95		
Tony Hawk´s Pro Skater	99,95		
Top Gear Rally 2	129,95		
Turok: Rage Wars uncut	49,95		
Turok 3: Shadow of Oblivion	129,95		
Virtual Pro Wrestling 2	129,95		
Winback	129,95		
Zelda: Majora´s Mask tba	129,95		

POKÉMON MERCHANDISE bei uns erhältlich !

Online Shopping
Mit THAWTE Security

Besuchen Sie auch unseren Laden am Ebertplatz 2 in Köln

JUMP N RUN

www.arjay-games.de
24 Stunden rund um die Uhr !

Laut der Zeitschrift TOMORROW eine der besten Adressen im Internet
"Sonderausgabe Weihnachten 1999 für T-Online Kunden"

THAWTE

*Wir versenden frachtfrei ab einem Bestellwert von DM 50,–. Darunter berechnen wir DM 5,– Versandkostenanteil. Bei Nachnahmesendungen erheben wir DM 5,80 Nachnahmegebühren. Auf Wunsch versenden wir auch per United Parcel Service (Berechnung erfolgt nach Gewicht). Im Falle der Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Ware berechnen wir die entstandenen Versandkosten. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Wir übernehmen keine Haftung für inkompatibilität, Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Der Umtausch von Software wegen Nichtgefallen ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Preise in DM. Alle Logos, Screenshots und verwendetes Artwork sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen und werden hiermit anerkannt.

ENDABRECHNUNG Geht euer Pokéball ins Aus, werden eure Punkte zusammengezählt.

FLEGMON Trefft ihr in Flegmons Maul, dürft ihr danach eines eurer Pokémon trainieren.

JUROB Spielt ihr einen Bonus-Level frei, müsst ihr zum Beispiel Jurob 20 mal treffen.

POKÉMON PINBALL

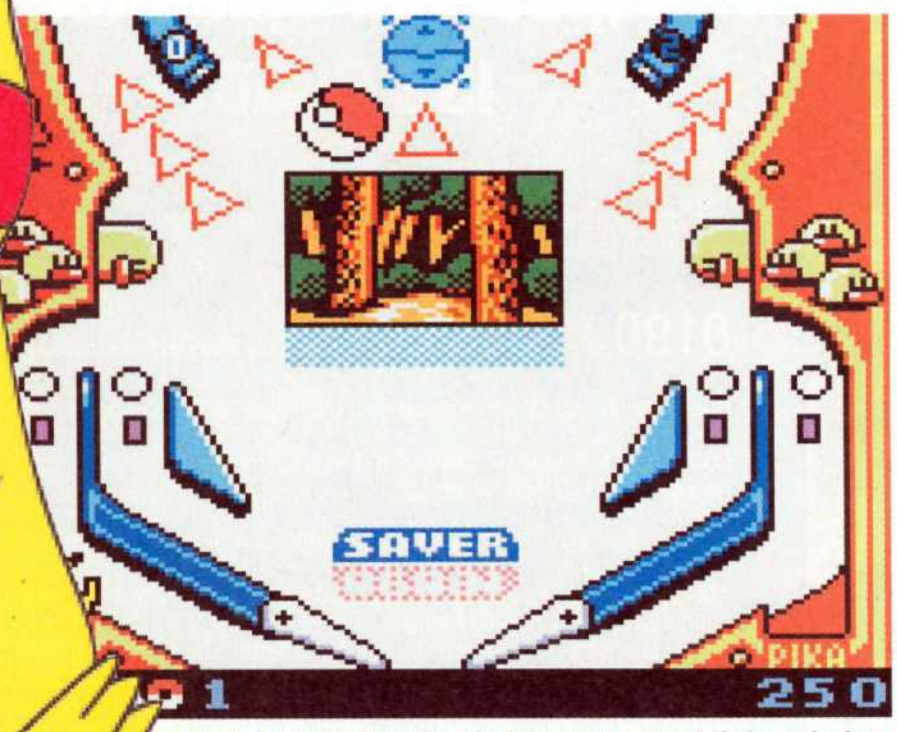
N-ZONE HIT

- **Genre**: Geschicklichkeit
- **Spieler**: 1
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.pokemon.de

Flippert sie euch alle! Statt der üblichen Kämpfe begebt ihr euch im neuen Pokémon Pinball mit flinker Kugel auf die Pirsch nach Pikachu und Co. Abgesehen vom schieren Flipper-Spaß wird so die Pokémon-Jagd zum völlig neuen Fangerlebnis: Weidmannsheil!

Was auf den ersten Blick wirkt wie ein ganz gewöhnliches Flipper-Spiel, entpuppt sich schon bald als die fetzigste Pokémon-Hatz, die der Game Boy je erlebt hat: *Pokémon Pinball* ist eine echte Spaß-Kanone mit hohem Suchtfaktor! Kaum habt ihr einen der zwei Flippertische gewählt (blau oder rot), geht's auch schon los. Schießt ihr per A-Knopf eure erste Kugel (einen Pokéball) ab, wählt ihr damit zugleich eines von zwölf Jagdgebieten pro Flipper aus, in denen ihr jeweils verschiedene Pokémon antrefft. Pikachu oder Hornliu schnappt ihr beispielsweise (wie auch bei *Rot/Blau*) im Vertania Wald, während ihr Mewtu nur auf dem Indigo-Plateau antreffen könnt. Das Wechseln in den so genannten „Schnappmodus" für die einzelnen Pokémon erfordert allerdings etwas Geschick: Erst müsst ihr den Ball in Knofensas (roter Flipper) oder in Austos' Maul (blauer Flipper) versenken, damit überhaupt ein Pokémon (als Schattenriss) erscheint. Nun müsst ihr etliche Male die Voltobals oder Muschas treffen, damit aus dem Schattenriss ein richtiges Pokémon wird. Dieses müsst ihr nun noch drei Mal mit eurer Kugel aufs Korn nehmen, um den Schnappmodus zu aktivieren. Trefft ihr das Pokémon jetzt noch ein letztes (viertes) Mal, wird es endgültig eingefangen. Auf ähnliche Art könnt ihr die Pokémon übrigens auch trainieren und zu höheren Stufen entwickeln: Hierzu schießt ihr zuerst verschiedene Targets ab und sammelt danach per Kugel die freigespielten Erfahrungspunkte ein. Da ihr euch zudem die Möglichkeit erflippern könnt, mitten im Spiel in andere Jagdgebiete zu wechseln und dort weiterzuschnappen, kommt Langeweile erst gar nicht auf. Fünf packende Bonus-Levels schüren noch zusätzlich die Spannung. Auch die gute Bedienbarkeit des Spiels überzeugt selbst den Flipper-

WIR LIEBEN FLIPPER! Pikachu und seine 150 Kollegen könnt ihr bald auch beim Pinball schnappen.



DIGDA Trefft ihr die Digdas rechts und links wiederholt mit der Flipperkugel, steigt auch euer Bonus.

MEINE MEINUNG!

Als eingefleischter Flipper-Fan aus Spielhallen-Tagen freut sich der Pokémaniac natürlich ganz besonders über eine entsprechende Game-Boy-Daddelkiste mit allen 150 Pokémon! Das Handling der Flipper ist zudem erfreulich exakt gelungen und das Rumble-Modul bringt schön handfeste Vibrationen. Vor allem die 24 Jagdareale und fünf Bonus-Levels garantieren Abwechslung für Wochen und der Suchtfaktor des Titels ist immens – ich werde nicht eher ruhen, bis mein Flipper-Pokédex komplett ist! *Matthias*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

DITTO Trefft ihr die Voltobals oft genug und sammelt noch weitere Punkte, gibt Ditto euch zuletzt den Weg zum Extraloch frei.

könig: Das ins Modul eingebaute Rumble-Feature (man braucht eine Extra-Batterie dafür) lässt euren Game Boy fast wie einen echten Arcade-Flipper in den Händen vibrieren. Und da in denselben Spielarealen nicht automatisch immer auch die gleichen Pokémon erscheinen, bietet der Titel immer wieder Überraschungen. *Pokémon Pinball* ist eine lang motivierende, tolle neue Variante, euch alle 150 Pokémon zu schnappen.

Matthias Glaser

TISCH ROT: Knofensa, Ditto, Sterndu, Voltoball, Digdri.

TISCH BLAU: Austos, Flegmon, Muschas, Quapsel, Enton.

BEWERTUNG

Titel:.....Pokémon Pinball
System:..Game Boy/Game Boy Color
Genre: .....Geschicklichkeit
Spieler:.....1
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Speichern:.....Ja
Levels:.2 Flipper je 12 Areale + 5 Bonus-Levels
Preis:.....DM 69,-
Hersteller:.....Nintendo
Geeignet:.....Ohne Beschränkung
Sprache:.....Deutsch
Veröffentlichung:.....6. Oktober

Grafik: 76%
Sound: 80%
Dauerspaß: 92%

Gesamtwertung: **89%**

Beurteilung: Die Pokémon-Jagd wird blendend mit dem allseits beliebten Flipper-Prinzip verbunden, Handhabung, Abwechslungsreichtum und Spielkonzept überzeugen.

Heft verpasst?

07/00

08/00

09/00

Jetzt die letzten drei Ausgaben von N-ZONE nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:

COMPUTEC MEDIA AG
Leserservice
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Hiermit bestelle ich:

❒ N-ZONE 07/00	zu DM 3,90	
❒ N-ZONE 08/00	zu DM 3,90	
❒ N-ZONE 09/00	zu DM 3,90	
	zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale	DM 3,-
	GESAMTBETRAG	

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ **Gegen Vorkasse**
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ **Bequem per Bankeinzug**
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Datum, Unterschrift

N-ZONE HIT

SPRENGMEISTER Die kleine Bombe Pinky sprengt für euch Löcher in brüchige Mauern.

DANKBARKEIT Wenn ihr der Schildkröte ihren Panzer zurückbringt, schließt sie sich euch an.

PAPER MARIO

Der Titel ist Programm: Nintendos Vorzeige-Klempner erlebt sein zweites Rollenspiel-Abenteuer trotz 3D-Grafik in ungewohnt flacher Form.

- **Genre**: Rollenspiel
- **Spieler**: 1
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.nintendo.com

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): 2001

Nach dem nie offiziell in Deutschland erschienenen *Super Mario RPG* ist *Paper Mario* das zweite Rollenspiel mit dem Nintendo-Klempner in der Hauptrolle. Seinen Titel verdankt das Spiel der Tatsache, dass alle darin auftauchenden Figuren wie ein Blatt Papier dargestellt werden: Von der Seite wirken sie noch normal breit, doch beim Umdrehen wirken sie wie ein Strich in der Landschaft. Wie in anderen Mario-Abenteuern lauft und hüpft ihr durch eine knallbunte Comic-Landschaft, der Hauptunterschied liegt in den Kämpfen: Hier verläuft alles wie in Rollenspielen üblich streng der Reihe nach. Ihr könnt eure Gegner aber schon vor dem Kampf sehen und zuerst angreifen! Unterwegs schließen sich euch einige Freunde an, deren Fähigkeiten ihr zum Erreichen von Extras oder im Kampf einsetzen könnt. Wir haben die japanische Version (die übrigens *Mario Story* heißt!) getestet, die deutsche Version erscheint im nächsten Jahr.

Michael Pruchnicki

ALLES DER REIHE NACH Die Kämpfe bei Paper Mario laufen in typischer Rollenspiel-Manier streng rundenbasiert über ein Menü ab.

HAMMERHART Vor jedem Schlag könnt ihr Kraft sammeln.

BEWERTUNG

Titel:	Paper Mario
System:	Nintendo 64
Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Save Game:	Batterie
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion-Pak-Unterstützung:	Nein
Levels:	Entfällt
Preis:	Ca. DM 120,-
Hersteller:	Nintendo
Sprache:	Japanisch
BRD-Veröffentlichung:	2001
Import aus:	Japan
Störfaktor Sprache:	Mittel

Grafik: 77%
Sound: 74%
Dauerspaß: 89%
Gesamtwertung: **85%**
IMPORT

MEINE MEINUNG!

Paper Mario ist genau das richtige Spiel, um jüngere Nintendo-Fans an Rollenspiele heranzuführen. Die Verknüpfung von altbekannten Mario-Elementen mit dem rundenbasierten Kampfsystem ist perfekt gelungen: Beispielsweise sind auf dem Rücken liegende Schildkröten wehrlos und gegen stachelige Gegner solltet ihr keine Sprungattacken probieren. Der clevere Spielablauf, bei dem ihr in schon bekannten Bereichen später immer wieder neue Sachen entdeckt, ist typisch für Nintendo. An die witzige, flache Darstellung der Figuren gewöhnt man sich sehr schnell und dann lässt einen Paper Mario so schnell nicht mehr los – freut euch auf die deutsche Version nächstes Jahr! *Michael*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

WWW.GAMESTOREWORLD.DE
GAMESTORE
Spielend durchs Leben
Ladenlokal ESSEN Rüttenscheider Str. 181 Tel. 0201-777225 Ladenpreise können abweichen
Ladenlokal DÜSSELDORF Kölner Str. 25 Tel. 0211-1649409 Ladenpreise können abweichen

Der Ball rollt wieder !!!
Int.SuperSoccer2000dt 114,90

PERFECT DARK
PAL uncut 134,90
Lösungsbuch deutsch 39,90

Auf zur Fotosafari !!!
Pokemon Snap dt. 119,90
Lösungsbuch deutsch 24,80

Turok is Back !!!
Turok3 engl.PAL uncut 109,90

Die Party geht weiter !!!
Mario Party 2 dt. 114,90

Armorines eng. PAL uncut	49,90
F1 Racing Champ. dt.	119,90
PokemonSt. inkl.Transf. Pak	129,90
SF Rush 2049 dt.	109,90
Track&Field 2000 dt.	114,90
Winback PAL	114,90

0201 / 777235
WWW.GAMESTOREWORLD.DE
Versandkosten 10,90 DM Ladenpreise können abweichen
Irrtürmer, Preisänderungen vorbehalten

Für helle Köpfe

Wer für N-Zone einen neuen Abonnenten wirbt, bekommt als Dankeschön einen der genialen Original-Pokémon-Leuchtschlüssel-anhänger! Nicht zögern, das Angebot gilt nur, solange der Vorrat reicht!

© 1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™ & © are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2000 Nintendo.

Für alle, die Pikachu, Enton oder eines der anderen beliebten Pokémon ständig bei sich haben wollen. Sie verschönern nicht nur euren Schlüsselbund, sondern können auch wunderschön leuchten!

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: N-Zone, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

N-Zone im Abo – Deine Vorteile:

- **Alle Spiele-Neuerscheinungen für N64, Game Boy und Game Boy Color objektiv, kritisch und unabhängig geprüft.**
- **4 starke Sammelkarten, Riesenposter mit zwei Motiven und über 20 Seiten N64-Spieleberatung in jeder Ausgabe.**
- **Lieferung per Post frei Haus und nur, solange der Vorrat reicht – die Versandkosten übernimmt der Verlag.**

☒ JA, ich möchte das **N-Zone-Abo**
(DM 46,-/Jahr (= DM 3,83/Ausg.); Ausland: DM 70,-/Jahr; ÖS 348,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-Zone.

ÜBRIGENS: Du kannst dich auch von Personen, die N-Zone selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

☐ **Einen der Pokémon Leuchtschlüsselanhänger (Art.-Nr.: 2030),** **Auswahl leider nicht möglich**

Datum / 1. Unterschrift Abonnent (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Vertrauensgarantie: Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: N-Zone, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum / 2. Unterschrift Abonnent (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

P3 N 016

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse: **COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE • Kennwort Leserbriefe • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg • E-MAIL:** nzone@computec.de

Fakten, Fakten, Fakten

Ich habe gehört, dass der Nintendo Gamecube in Japan im März und in Deutschland im Juni 2001 zu kaufen sein soll. Was für Neuerungen wird es geben und wie viel wird der Gamecube kosten? Was soll ich mir kaufen: Gamecube, PlayStation 2 oder die Xbox von Microsoft?

N-ZONE Auf der Space World 2000 in Tokio hat Nintendo erstmals offizielle Veröffentlichungsdaten zum Gamecube bekannt gegeben. Danach erscheint die neue Konsole in Japan im Juli 2001, für die USA ist ein Release im Oktober 2001 geplant. Somit ist damit zu rechnen, dass der Gamecube wohl frühestens Weihnachten 2001 auch die deutschen Verkaufsregale schmücken wird. Unsere große Reportage in dieser Ausgabe sollte deine Frage bezüglich der Neuerungen beantworten. Zum Preis der neuen Wunderkonsole hat Nintendo bislang noch keine Informationen bekannt gegeben, ein Preis von etwa DM 400,- scheint realistisch zu sein. Der Peis dürfte sicherlich auch bei der von dir angesprochenen Wahl der neuen Konsole eine wichtige Rolle spielen. Gerade im Vergleich zum überraschend hohen Preis der PlayStation 2 (DM 869,-) bietet Nintendo eine durchdachte Spielekonsole zu einem Superpreis. Des Weiteren solltest du überlegen, welche Art von Spielen du am liebsten spielst. Kannst du z. B. nicht auf Mario, Pikachu und Co. verzichten, dann sollte der Gamecube deine erste Wahl sein. Darüber hinaus bietet der Gamecube mit zukünftigen Superhits wie *Zelda*, *Mario 128* und *Wave Race* im Vergleich zur PlayStation 2 ein ungleich beeindruckenderes Line-Up an Launch-Titeln. Zur Xbox von Microsoft sind bis dato einfach zu wenige Details bekannt, um einen Vergleich mit der PlayStation 2 oder dem Gamecube anstellen zu können.

Jakob Glenc

Schickt eure Briefe an:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion N-ZONE
Kennwort Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 NÜRNBERG
E-MAIL: nzone@computec.de

Zukunftsmusik

Wenn der Nintendo Gamecube in Deutschland erscheint, werdet ihr dann auch über ihn berichten, wie über das Nintendo 64?

N-ZONE Natürlich werden wir auch in Bezug auf den Gamecube versuchen, euch so aktuell und umfangreich wie möglich über neue Spiele und Hardware zu informieren. Wie die Berichterstattung genau aussehen wird, können wir zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht sagen.

Wird es einen Nachfolger von *South Park* für den Gamecube geben?

N-ZONE Bislang ist noch kein Titel rund um die rabiate Rasselbande für den Gamecube angekündigt. Du musst wohl noch eine Weile mit der N64-Version des spaßigen Spiels vorlieb nehmen.

Christian Boschert

Wario und Mario

Aus Nintendo werde ich einfach nicht schlau! Wenn Wario auf dem Game Boy Color so einen Erfolg hat, warum bekommt er dann nicht sein eigenes N64-Spiel spendiert? Es hätte bestimmt einen Riesenerfolg.

N-ZONE Du bist nicht der Einzige, der großen Sympathien für den korpulenten Bösewicht hegt. Auf dem N64 hat bislang jedoch zweifelsohne der freundliche Mario die Latzhosen an. Daher wird Wario wohl auch in Zukunft kein eigenes N64-Spiel spendiert bekommen, aber vielleicht nimmt Marios böser Gegenspieler irgendwann einmal auf dem Gamecube die Hauptrolle ein.

Wird es auf dem Gamecube eine neue Version von *Super Mario* und *Mario Kart* geben?

N-ZONE Eine der technischen Demos, die dem sprachlosen Publikum auf der Nintendo Space World 2000 präsentiert wurden, zeigte 128 Marios, die munter auf einer Plattform herumwuselten. Diese Demo und der riesige Erfolg von *Super Mario 64* auf dem N64 legen die Vermutung nahe, dass ein *Super Mario 128* zu den Lauch-Titeln für den Gamecube zählen wird.

Christopher Starke

Wertung

Ich habe fast alle Ausgaben gelesen und nie hat mich was gestört, aber die Wertung von Perfect Dark im Heft 08/2000 ist mit 96% viel zu hoch. War das vielleicht ein Druckfehler? Nur die Grafik hat die Wertung

97% verdient. Der Sound, der Dauerspaß und das Gameplay haben höchstens 88% verdient. Ich möchte das mal begründen: Die einzelnen Aufträge sind viel zu klein – die spielt man ja in Minuten durch. Alle paar Minuten bekommt man also neue Aufträge und ich finde, das nervt. Und die Steuerung ist doch ein Witz in der heutigen Zeit! Ich denke, ein Spiel, das 96% bekommt, muss eine perfekte Steuerung haben. Ich hätte mir bei *Perfect Dark* (wie bei *Tomb Raider*) große Welten gewünscht, in denen Joanna klettert, hangelt, springt und ihre super Waffen benutzt, dann hätte man 96% geben können. Vielleicht überdenkt ihr eure Wertung noch einmal und ändert sie (seid in diesem Punkt nicht immer so stur) in der nächsten Ausgabe. Wenn nicht, ich verzeihe euch und macht weiter so.

N-ZONE Wir stehen nach wie vor zu unserer Wertung von 96%. Deine Kritikpunkte lassen sich unserer Meinung nach nicht immer nachvollziehen. Besonders die Soundeffekte des Spiels sind genial gelungen und steigern zusätzlich die Atmosphäre während der spannenden Feuergefechte. Auch in Sachen Dauerspaß hat der Titel dank zahlreicher Mehrspielermodi und zusätzlicher Aufträge in höheren Spielstufen einiges zu bieten, so dass wir auch in dieser Hinsicht nicht deiner Argumentation folgen können. Zwar ist die Steuerung gewöhnungsbedürftig, nach einer gewissen Eingewöhnungszeit hat man jedoch alle Aktionen der attraktiven Superagentin intuitiv im Griff. Die ebenfalls hohen Wertungen in anderen Magazinen zeigen überdies, dass wir mit unserer hohen Meinung zu *Perfect Dark* nicht ganz alleine dastehen.

Rolf Nast

Anregungen

Ich habe ein paar Anregungen und Kritikpunkte zu *Perfect Dark* zusammengestellt.

Der Gesichter-Editor, der schon für *Perfect Dark* angekündigt war, sollte bei einem Nachfolger unbedingt beibehalten werden. Noch besser als die Variante mit der GB-Kamera fände ich einen Editor in der Art einiger Wrestling-Spiele. So sollte man jede Einzelheit an einem Agenten verändern können, z. B. Bart, Frisur, Brille, Schuhe, Haarfarbe, einzelne Kleidungsstücke usw. Ein Level-Editor wäre das Schönste, was Rare einbauen könnte. Bitte Rare, macht so was Geniales!

In den Mehrspieler-Levels sollte es herumstehende und einsetzbare Vehikel wie Panzer oder Hoverbikes geben. Verteidigungstürme mit einsetzbaren Kanonen, herumstehende Fässer und Ähnliches würden das ganze Geschehen ebenfalls noch interessanter machen. Warum macht Rare nicht einen Shooter speziell für Mehrspielerfans, wo solche Ideen noch besser zu verwirklichen sind als beispielsweise bei *Turok: Legenden des verlorenen Landes*? Das wäre genial!

Was haltet ihr von meinen Vorschlägen? Glaubt ihr, dass Rare so etwas berücksichtigen würde?

N-ZONE Vielen Dank für deine Anregungen und Tipps. Man merkt, dass du dir wirklich Gedanken zu einem möglichen Nachfolger von *Perfect Dark* gemacht hast. Einige Vorschläge wie der Level-Editor lassen sich momentan wohl in erster Linie aufgrund mangelnder Rechenpower nicht verwirklichen. Auf dem Gamecube dürften solche Ideen sicherlich umzusetzen sein. Man darf also gespannt sein, mit welchen Features die Edelschmiede Rare einen möglichen Nachfolger von *Perfect Dark* auf dem Nintendo Gamecube umsetzt.

Florian Funk

N-ZONE ZEUGNIS

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Nintendo 64	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑
Gamecube	❑	❑	❑
GB Advance	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Dreamcast	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?

Text: Schulnote:____
Layout: Schulnote:____
Titelseite: Schulnote:____
Gesamtnote: Schulnote:____

4. Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang?
❑ Ja ❑ Nein

5. Folgende Rubriken interessieren mich:
❑ News ❑ Reportagen
❑ Angespielt ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Zubehör

6. Pokémon-Charts: Welche drei Pokémon-Artikel (nicht nur Videospiele) gefallen dir im Augenblick am besten?
1. _____
2. _____
3. _____

7. Pokémon-Most-Wanted-Charts: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Pokémon-Produkte (nicht nur Videospiele) wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____

8. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genau soviel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Pokémon-Zone	___	❑	❑	❑
Die 100 neuen Pokémon	___	❑	❑	❑
Gamecube-Reportage	___	❑	❑	❑
Gamecube-News	___	❑	❑	❑
Game-Boy-Advance-News	___	❑	❑	❑
Game-Boy-Advance-Reportage	___	❑	❑	❑
Donald Duck Quack Attack	___	❑	❑	❑
WWF No Mercy	___	❑	❑	❑
Mickey's Speedway USA	___	❑	❑	❑
Mario Party 2	___	❑	❑	❑
Gamecube-Poster	___	❑	❑	❑
Pokémon Pinball	___	❑	❑	❑
Paper Mario	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes	___	❑	❑	❑
Komplettlösung Turok 3	___	❑	❑	❑

9. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

10. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 10/2000)
Ausgabe: _____/_____

11. Ich kaufe die N-Zone ca. _____ mal pro Jahr

12. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:
_____ _____

13. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?_____
_____

14. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?_____
_____

15. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____

16. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße _____ Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA • N-ZONE • Kennwort Zeugnis 10 • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

Leider hat in letzter Zeit nicht gerade eine Spielflut von N64-Titeln Deutschland überrollt, für die wir euch hilfreiche Tipps präsentieren können. Dementsprechend beherrschen auch diesen Monat vor allem Cheats zu noch nicht in Deutschland veröffentlichten Spielen unsere Schummel-Seite. Diesmal enthüllen wir die geheimen Charaktere und Courts vom genialen Mario Tennis 64. Die Schummelhilfen für den Game Boy werden in dieser Ausgabe passend zum angelaufenen Kinohit von den X-Men beherrscht. Viel Spass beim Zocken wünscht

Euer Jens Quentin

All Star Baseball 2001 (US)

Gebt im Cheat-Screen folgende Wörter ein:

Spieler fliegen nach einem Aus zurück auf die Bank:	FLYAWAY
Kleine Spieler:	TOMTHUMB
Aluminium-Schläger:	HOLLOWBATS
Großer Baseball:	BACHBLKTPTY
Blackout-Mode:	WTOTL
Verschwommene Grafik:	MYEYES

Echsen-Team: Bestreitet ein Übungsspiel im Kaufmann-Stadium. Trefft ihr während des Spiels eines der Schilder mit der Aufschrift „Win a lizard", verwandeln sich eure Spieler in Echsen.

Mario Tennis 64 (US/Jap.)

Linkshänder: Um mit einem Linkshänder zu spielen, solltet ihr während der Wahl eures Charakters die L-Taste oder die Z-Taste gedrückt halten.

Als Shy Guy spielen: Gewinnt den Star Cup im Einzel.

Als Donkey Kong Jr. spielen: Gewinnt den Star Cup im Doppel.

Donkey-Kong-Court: Gewinnt den Mushroom Cup im Einzel mit Donkey Kong.

Yoshi/Baby-Mario-Court: Gewinnt den Mushroom Cup im Einzel mit Yoshi.

Mario/Luigi-Court: Gewinnt den Mushroom Cup im Einzel mit Mario.

Mario-Brothers-Court: Gewinnt alle Cups im Doppel mit Mario.

SCHICK Der Court der Mario Brothers ist einer der witzigen Extraplätze des Spiels.

Mario/Luigi-Schloss-Court: Gewinnt den Star Cup im Einzel und Doppel mit Mario.

Wario-Brothers-Court: Gewinnt alle Cups im Doppel mit Wario.

Piranha-Plant-Court: Komplettiert die Piranha Plant Challenge mit einem beliebigen Charakter.

Special Cups: Gewinnt alle Cups mit sämtlichen Charakteren (inklusive Shy Guy und Donkey Kong Jr.), um Special Cups freizuschalten.

StarCraft 64 (US)

Unbesiegbarkeit:
Wenn ihr alle Missionen mit den Terranern, den Zerg und den Protoss durchspielt, erhaltet ihr als Belohnung einen Unbesiegbarkeits-Cheat.

Game-Boy-Cheats-&-Codes

X-Men: Mutant Academy

Als Phoenix spielen: Gebt im Titelbildschirm folgende Tastenkombination ein: Unten, rechts, unten, oben, links, rechts, B + A

Als Apocalypse spielen: Gebt im Titelbildschirm folgende Tastenkombination ein: Rechts, links, oben, unten, links, oben, B + A

Game-Boy-Xploder-Codes
Der Gameshark, der Xploder und das Action Replay sind externe Module, die über den Modulschacht an den Game Boy angeschlossen werden. Wenn ihr eines dieser Geräte, die im Fachhandel erhältlich sind, besitzt, könnt ihr mit den nachstehenden Zeichenfolgen die Spiele aufmischen:

X-Men: Mutant Academy

Unendliche Energie Spieler 1:	012B33C8 012B35C8
Wenig Energie Spieler 1:	010A33C8 010A35C8
Aufgeladener Rage-Balken Spieler 1:	012B30C8 012B32C8
Kein Rage-Balken Spieler 1:	010030C8 010032C8
Schneller Sieg Spieler 1:	010033CA 010035CA
Unendliche Energie Spieler 2:	012B33CA 012B35CA
Wenig Energie Spieler 2:	010A33CA 010A35CA
Aufgeladener Rage-Balken Spieler 2:	012B30CA 012B32CA
Kein Rage-Balken Spieler 2:	010030CA 010032CA

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

➤ Genre
Action
➤ Spieler
1-4
➤ Hersteller
Acclaim
➤ Internet
www.acclaimworld.de

Ihr habt Probleme, den Obermotz Oblivion im dritten Teil der Turok-Saga zu stoppen und die Welt ein weiteres Mal vor dem Untergang zu retten? Dann kommt ihr an dieser brillanten, zweiteiligen Komplettlösung nicht vorbei! In diesem Monat geben wir allgemeine Tipps zum Spiel und stellen den detaillierten Lösungsweg für die ersten beiden Kapitel vor.

Überlebensratgeber

Gibt es Hinweise auf Geheimräume?

Gelbe Lebenskristalle weisen nicht selten auf interessante Stellen im Spiel hin. Wenn ihr also einen in einer entfernten Ecke oder auf einem Überhang seht, dann seht euch in der näheren Umgebung etwas genauer um. Sie weisen oft den Weg zu versteckten Räumen oder sind ein Hinweis darauf, in welcher Richtung es weitergeht. Haltet daher immer die Augen offen und schaut auch mal nach oben und nach unten, um Stellen zum Krabbeln für Joseph oder Leuchtkugeln für Danielle zu finden. Denkt auch immer daran, dass Danielle höher springen kann als Joseph. Wenn er ein Hindernis nicht überwinden kann, dann schafft sie es vielleicht. Natürlich lohnt es sich immer, unter Treppen nachzusehen, dunkle Ecken zu erforschen oder die Rückseiten von Häusern zu erkunden. Ihr findet an solchen Orten oft wahre Mengen an nützlichen Gegenständen.

Kann ich Objekte in der Spielumgebung zerstören?

Ja, das ist möglich. Auf eurem Weg werdet ihr auf Kisten stoßen, die zerstört werden können und normalerweise auch Gegenstände enthalten. Um nicht unnötig Munition zu verschwenden, nehmt ihr dafür am besten euer Messer her. Herumstehende Feuerlöscher und die roten explodierenden Fässer solltet ihr, der Gesundheit wegen, aber besser nicht mit der Klinge traktieren. Sie eignen sich aber hervorragend dazu, Monster in Massen zu vernichten oder den Zugang zu neuen Bereichen zu öffnen, die vorher verschlossen waren.

Kann die Spielumgebung auch gefährlich sein?

Manchmal. Wenn ihr keine Lust auf Stromschläge habt, dann meidet möglichst Pfützen, über denen elektrische Kabel baumeln. Sehr ungesund ist es außerdem, aus großer Höhe auf Asphalt zu springen oder sich von Fahrstühlen zerquetschen zu lassen. Passt einfach gut auf, wo ihr hinlauft, dann sollte es auch keine Probleme geben.

Stellt die Polizei eine Gefahr dar?

Abgesehen davon, dass die Polizisten euch ständig Befehle geben, stellen sie kein Problem dar. Ihr dürft sie nur unter keinen Umständen bedrängen oder versuchen, Polizeiabsperrungen zu durchbrechen. Als Gegner sind sie nämlich absolut tödlich und darüber hinaus unzerstörbar. Sehr sinnvoll ist es jedoch, ein Monster in Richtung der Polizisten zu locken, die dann sofort das Feuer eröffnen und ihren neuen Feind auch noch verfolgen. Nachdem sie diesen zur Strecke gebracht haben, laufen sie umher und töten alles, was ihnen über den Weg läuft, bevor sie auf ihren Posten zurückkehren. Sie sollten auf jeden Fall aufpassen, dass sie nicht zufällig in die Schusslinie geraten.

Wo sollte ich mit Angriffen rechnen?

Gelegentlich stehen die Monster einfach nur in der Gegend rum und greifen an, sobald ihr auftaucht. In den meisten Fällen verstecken sie sich jedoch in dunklen Ecken und warten darauf, dass ihr ihnen direkt in die Klauen lauft. Nehmt euch also in Acht und seid auf alles gefasst, denn man weiß nie, was hinter der nächsten Ecke oder Tür lauert. Manche Monster tauchen auch nur auf, wenn ihr ein gesäubertes Gebiet nochmals betretet. Glaubt also nicht, dass ihr an einem Ort sicher seid, nur weil ihr dort schon mal wart.

Wie finde ich Gegenstände und Gegner in der Dunkelheit?

Joseph hat die Fähigkeit, ein Nachtsichtgerät zu benutzen. Nachdem ihr es gefunden habt (auf einem Hausdach im ersten Abschnitt), könnt ihr es jederzeit benutzen, um auch in der schwärzesten Nacht noch den Durchblick zu behalten. Besonders hilfreich ist das Nachtsichtgerät beim Auffinden von Orten mit versteckten nützlichen Gegenständen unter Treppen oder in dunklen Ecken oder beim Aufspüren von Gegnern. Die Monster aller Art werden mit einer rot- oder gelbglühenden Aura dargestellt, wodurch sie sich vom blauen Hintergrund sehr gut abheben. Natürlich funktioniert dies auch in den helleren Gegenden gut, speziell wenn man gerade auf der Jagd nach Monstern ist.

Wie weiß ich, ob in der Nähe noch Gegenstände liegen, auch wenn ich das Nachtsichtgerät nicht besitze?

Alle Objekte besitzen eine Art glitzernde Aura, die sie sichtbar macht. Wenn man sich langsam und sorgfältig umsieht, dann kann man sie sogar auf weite Entfernung in der Dunkelheit leicht ausmachen. Dieser Effekt ist gerade dann hilfreich, wenn am Boden viel Geröll und anderes Zeug liegt.

Oblivions Diener

Höllenhund
Spuckt euch giftigen grünen Schleim entgegen oder versucht euch im Nahkampf zu beißen. Ein Pfeil oder eine Kugel reicht aus, um ihn in die ewigen Jagdgründe zu versetzen.

Oblivion Spawn
Spuckt ebenfalls grüne Säure und hat zudem sehr scharfe Krallen. Verträgt auch nur einen Pfeil oder eine Kugel.

Zombie
Die wandelnden Leichen bereiten keine allzu großen Schwierigkeiten. Auch sie versprühen ätzenden Schleim,, sind aber sehr langsam und können sogar auf große Entfernung mit wenigen Schüssen gestoppt werden.

Soldat
Etwas schwerer zu töten als die anfänglichen Gegner, aber trotzdem empfänglich für Kopfschüsse mit dem Schrotgewehr. Ihr größter Nachteil ist ihre Vorliebe für Fernwaffen. Lassen nach dem Ableben manchmal eine Waffe (Pistole oder Sturmgewehr) oder einen Gesundheitspack zurück.

Techniker
Sie stellen keine Gefahr dar, also einfach in Ruhe lassen.

Deep One
Stampfende grüne Ungetüme mit der Fähigkeit Feuer zu speien. Ziemlich bösartig, aber trotzdem mit ein paar gut gezielten Schüssen aus der Schrotflinte oder einer Salve aus dem Sturmgewehr zu stoppen.

Creeper
Seltsame, eklige Kreaturen, die über Wände und Fußböden kriechen und mit ihren Tentakeln angreifen. Sie stellen meistens kein Problem dar, da sie sich meistens nicht viel bewegen und mit wenigen Schüssen zu erledigen sind.

Polizist
Eigentlich gar keine richtigen Gegner. Sie werden dich nicht angreifen, außer du überschreitest ihre Absperrungen. Sobald sie ein Monster sehen, fangen sie an, durch den Abschnitt zu wüten und alles an Monstern zu töten, was sich ihnen in den Weg stellt. Versucht einfach mal, ein Monster in ihre Richtung zu locken und seht dann zu, wie die Polizisten alle aktiven Monster in diesem Level zur Strecke bringen. Aber Vorsicht: Versucht nicht, ins Kreuzfeuer zu kommen, da dies für euch meist tödlich ausgehen wird. Die Polizisten sind obendrein unzerstörbar.

Auf in den Kampf!

Messer
Eine reine Nahkampfwaffe, die sich hervorragend zum Zerstören von Kisten eignet. Das Messer ist ansonsten nur für Notfälle gedacht, falls euch wirklich mal die Munition ausgeht.

Bogen
Die andere Waffe, die ihr schon von Beginn an besitzt. Ihr könnt sie benutzen, sobald ihr die vor euch liegenden Pfeile aufgehoben habt. Der Bogen ist eine starke, aber sehr langsame Waffe. Ihr könnt bis zu vierzig Pfeile tragen, die anfangs in größeren Mengen herumliegen, im späteren Spiel jedoch etwas rar werden. Ihr müsst vor dem Schuss den Feuerknopf eine Zeit lang gedrückt halten, da der Pfeil sonst einfach nur zu Boden fällt. Der Bogen lässt sich später im Spiel zum Sturmbogen (Joseph) oder Tek-Bogen (Danielle) aufwerten.

Pistole
Diese nette, kleine Waffe, die ihr schon im ersten Abschnitt findet, bringt euch problemlos durch die frühen Phasen des Spiels. Die meisten Gegner könnt ihr mit nur wenigen Schüssen aus der Pistole problemlos stoppen. Die Munition dafür ist zwar während des ganzen Spiels in großen Mengen verfügbar, ihr könnt jedoch nur bis zu 100 Schuss mit euch rumtragen. Auch diese Waffe kann später aufgewertet werden. Im Fall von Joseph zur Pistole mit Schalldämpfer und für Danielle zur Mag 60.

Sturmgewehr
Das Sturmgewehr findet ihr zu Beginn des zweiten Levels (The Military Base). Ihr könnt damit zwar schnell feuern, braucht aber ein paar Schuss mehr, um den Feind wegzublasen. Es eignet sich zudem hervorragend, um größere Gegneransammlungen mit Kugeln einzudecken. Das 150 Schuss fassende Magazin ist zwar schnell leer, Nachschub ist aber meist in ausreichender Menge vorhanden.

Schrotflinte
Eine langsame Waffe mit großer Durchschlagskraft, die ihr schon im ersten Spielabschnitt (The Back Alleys) findet. Sie ist unerlässlich bei Begegnungen mit Endgegnern und fasst 70 Schuss Munition, die in allen Levels relativ leicht und häufig zu finden ist.

Gehirnbohrer
Diese bösartige Waffe aus dem zweiten Level (Rec Room) tötet auf hinterhältige Weise alles, was ihr anvisiert. Sie wirkt leider nicht bei jedem Gegner und bietet auch nur die beiden Schüsse, die sich am Anfang in der Waffe befinden. Munition für das langsame, aber mörderische Gerät werdet ihr daher leider nicht finden.

Legende

Lebenskristall

Gesundheit +10

Gesundheit +20

Volle Gesundheit

Pistole

Pistolenaufwertung

Sturmgewehr

Schrotflinte

Gehirnbohrer

Köcher

Magazin für die Pistole

Munitionskiste für die Pistole

Munitionskiste für das Sturmgewehr

Patronen für die Schrotflinte

Munitionskiste für die Schrotflinte

Munitionskiste mit Granaten

Höllenhund

Polizist

Oblivion Spawn

Zombie

Soldat

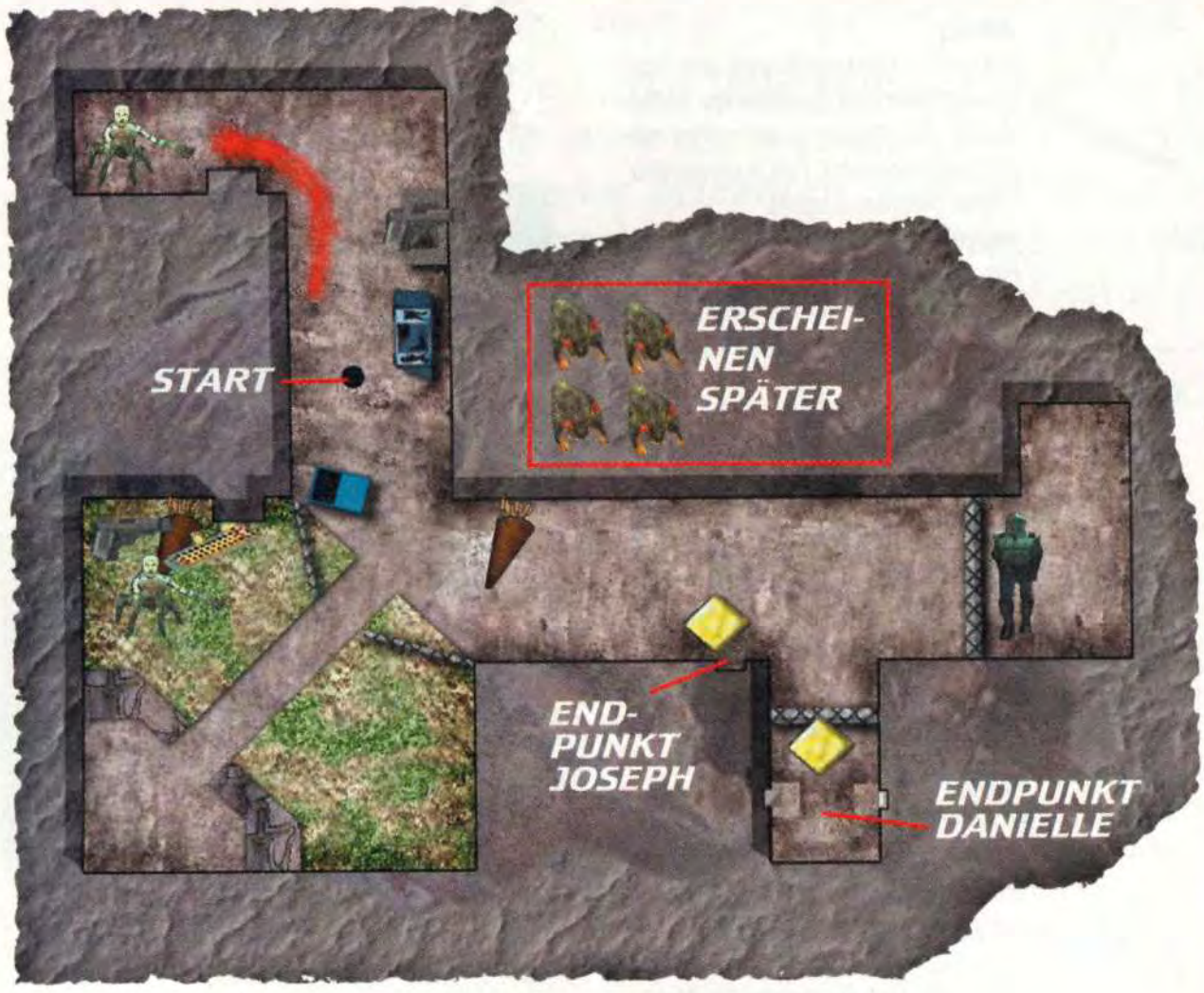
Deep One

Creeper

Wie kann man vermeiden, von Fernwaffen getroffen zu werden?

Man kann seine Überlebenschancen steigern, indem man die Möglichkeit nutzt, nach links und rechts auszuweichen. Die Monster visieren natürlich die Position an, wo ihr gerade steht. Da die Schüsse der Gegner eine Weile brauchen, bevor sie euch erreichen, sollte es euch mit etwas Übung gelingen, nicht mehr so oft getroffen zu werden. Die einzige Schwierigkeit besteht dann nur noch darin, die eigenen Schüsse so zu timen, dass ihr die Gegner während eurer Ausweichmanöver trefft.

Kapitel 1: The Breach



Womit fange ich an?

Ihr beginnt in einem Bürogebäude gegenüber der Stelle, wo Oblivion versuchen wird, durchzubrechen. Wenn ihr versucht, über die Brücke zum gegenüberliegenden Gebäude zu kommen, wird diese sofort zerstört. Also müsst ihr zurück durch den Korridor am hinteren Ende des Raums und dort den Lift benutzen. Der Aufzug bringt euch dann zum Erdgeschoss des Gebäudes.

Wie komme ich aus dem Erdgeschoss des Büro-gebäudes?

Die Haupteingangstüren sind blockiert, also springt ihr gleich in den offenen Aufzugsschacht. Keine Angst, den Fall ins Kellergeschoss überlebt ihr ohne Probleme. Wenn ihr keine böse Überraschung erleben wollt, dann betretet ihr den Lift am besten auch noch rückwärts. Bevor ihr in den Keller geht, solltet ihr euch auf jeden Fall noch näher im Foyer umschauen. Klettert einfach im hinteren Teil des Raums über den Maschendraht auf den Balkon. Dort findet ihr die Pistole und etwas Munition.

Wo ist der Schlüssel zum Hei-zungsraum?

Geht in den Raum gegenüber des Heizungsraums und zerstört dort die Kiste auf der rechten Seite. Dort findet ihr den fehlenden Schlüssel.

Welchen Weg durch die Straßen muss ich mit Joseph nehmen?

Geht um die Polizeibarriere (bloß nicht zu nahe, sondern werdet ihr beschossen) herum und dann nach rechts in die Gasse. Auf der rechten Seite seht ihr in Augenhöhe ein klei-nes Fenster (mit einem Lebenskristall davor), durch das ihr klettern müsst. Von dort aus könnt ihr euch übers Untergeschoss zu den Back Alleys durchschlagen.

Welchen Weg durch die Straßen muss ich mit Danielle nehmen?

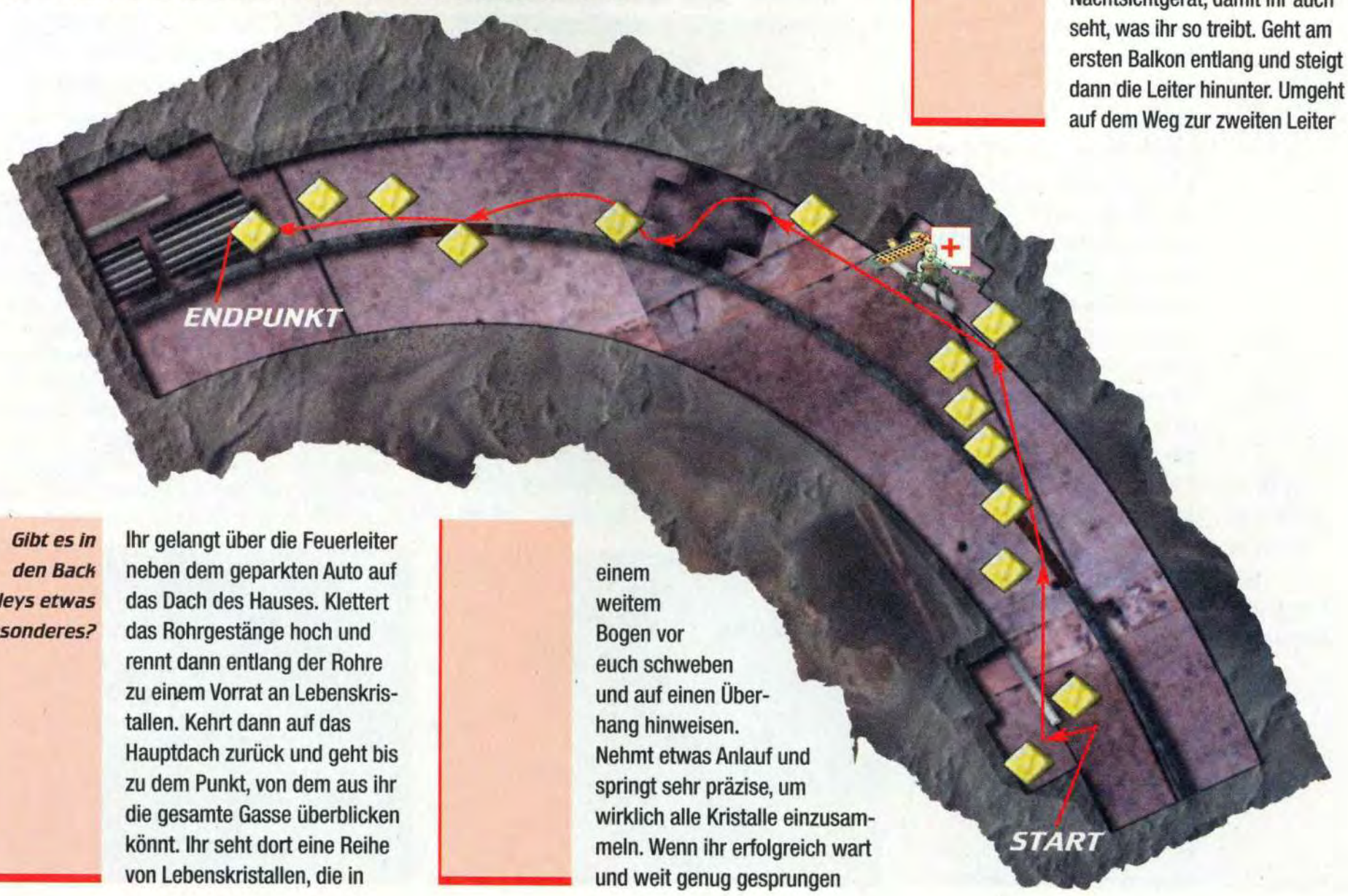
Kurz vor der Polizeisperre begebt ihr euch in die Gasse zu eurer Rechten und springt dort über den Zaun (vergesst dabei nicht, den Lebenskristall mitzunehmen). In der Gasse nehmt ihr die linke Tür, kümmert euch erstmal um den Höllenhund und macht euch dann auf den Weg zu dem Büro mit den Fenstern. Brecht das Fenster auf der rechten Seite auf und steigt ein. Damit schreckt ihr einen Kerl auf, der sofort in Panik ausbricht, flüchtet und euch damit die nächste Tür öffnet. Diese führt dann zu den Back Alleys.

Welchen Weg sollte ich bei der Rooftop Journey wählen?

seid, findet ihr zudem die Schrotflinte und etwas Munition dazu. Überquert zuerst die beiden Rohre und biegt dann rechts ab. Springt rechts von der gegenüberliegenden Feuerleiter sicher zu Boden. Klettert dann hoch und tötet erstmal das Monster. Wenn ihr mit Joseph spielt, schnappt euch das Nachtsichtgerät und krabbelt unter den Rohren durch. Er fällt dann durch das gläserne Dach zu Boden. Spielt ihr mit Danielle, nehmt euch den Enterhaken und sucht die Rohre über euch nach einer glühenden blauen Kugel ab. Zielt mit dem Haken darauf und zieht euch bis zum Dach hinauf. Dort lauft ihr zum anderen Ende des Daches und sucht weiter unten nach einem Überhang mit einer weiteren blauen Kugel. Benutzt ein weiteres Mal den Enterhaken und sammelt auf dem Weg alle Lebenskristalle ein. Dreht euch um und sucht wiederum auf der anderen Straßenseite nach dem dritten Energieball, von dem aus ihr in den nächsten Abschnitt gelangt.

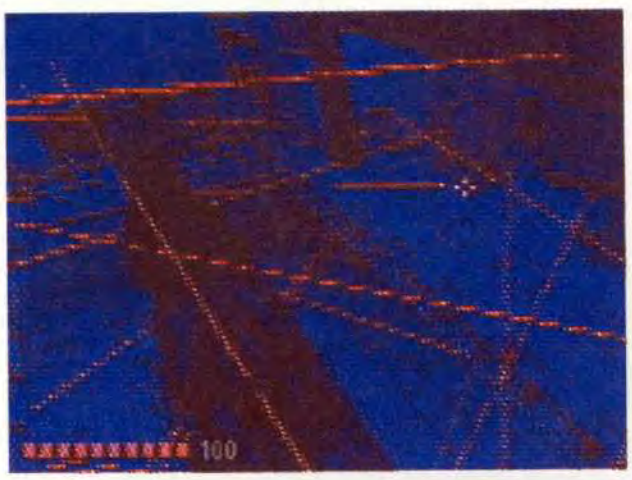
Wie komme ich mit Joseph durchs Museum?

Wenn ihr die Sicherheitseinrichtungen umgeht, denkt daran, dass ihr sowohl kriechen als auch springen könnt. Von zentraler Bedeutung ist außerdem das Nachtsichtgerät, damit ihr auch seht, was ihr so treibt. Geht am ersten Balkon entlang und steigt dann die Leiter hinunter. Umgeht auf dem Weg zur zweiten Leiter



Gibt es in den Back Alleys etwas Besonderes?

Ihr gelangt über die Feuerleiter neben dem geparkten Auto auf das Dach des Hauses. Klettert das Rohrgestänge hoch und rennt dann entlang der Rohre zu einem Vorrat an Lebenskristallen. Kehrt dann auf das Hauptdach zurück und geht bis zu dem Punkt, von dem aus ihr die gesamte Gasse überblicken könnt. Ihr seht dort eine Reihe von Lebenskristallen, die in einem weitem Bogen vor euch schweben und auf einen Überhang hinweisen. Nehmt etwas Anlauf und springt sehr präzise, um wirklich alle Kristalle einzusammeln. Wenn ihr erfolgreich wart und weit genug gesprungen



die Laserstrahlen und klettert diese hoch. Schleicht euch entlang dieses Balkons und klettert an dessen Ende den Boxstapel hinauf. Passt auf die Laserschranke auf, die durch den Raum zu eurer Rechten läuft, wenn ihr euch vom Balkon aus umschaut (ein Lebenskristall liegt dort). Lasst euch darauf fallen, sucht auf dem Boden rechts von euch nach dem nächsten Kristall und lasst euch nochmals fallen. Geht aus dieser Ecke in den nächsten Raum und geht an der rechten Wand entlang. Natürlich müsst ihr auch hier wieder den Laserschranken ausweichen. Geht durch die Tür und die Rampen hinunter bis ihr auf der linken Seite einen Lebenskristall seht. Von dort aus direkt weiter zum Dinosaurier und dort auf den Sockel vor seinen Füßen, wo ihr euch den Kristall schnappt. Springt von dort in Richtung der Tür über die Laserstrahlen und holt euch den Gesundheitsbonus. Ab hier geht's durch die Tür in den nächsten Abschnitt.

Was erwartet mich in den Abwasserkanälen?

Nachdem ihr dem ersten Rohr bis zu dem Punkt gefolgt seid, an dem es nach unten abzweigt, rennt ihr einfach über die Kante. Versucht aber auf jeden Fall, auf dem Weg nach unten den Lebenskristall aufzusammeln. Wenn ihr dann aus dem Wasser paddelt, gebt auf die leichte Unterströmung Acht. Direkt nach dem Fall von der Kante befindet sich hinter euch außerdem ein Rohr, das nach wenigen Metern durch ein Gitter versperrt ist. Vor diesem Gitter findet ihr den ersten von fünf Bestandteilen der PSG-Waffe. Der Rest der Abwasserkanäle ist ziemlich geradlinig und daher einfach zu lösen. Achtet nur auf die Strömung, wenn ihr Lebenskristalle im Wasser aufsammelt.

Wie komme ich zur U-Bahn?

Seid ihr erstmal aus dem Kanaldeckel gestiegen, folgt ihr dem Straßenverlauf, bis ihr in das zerstörte Viertel gelangt. Versucht auf jeden Fall, dort schnell und zielsicher durchzukommen, da in den Gebäuden dieses Abschnitts jede Menge Scharfschützen lauern. Bleibt auf keinen Fall stehen, da sie neben normalen Gewehrkugeln auch die eine oder andere Rakete auf euch abfeuern. Es bringt aber nicht viel, sie zur Strecke zu bringen, da sie später einfach ersetzt werden. Euer Ziel ist das große, zerstörte Gebäude auf der rechten Seite. Dort angekommen, schnappt ihr euch erst die ganzen Kristalle und klettert dann den Maschendraht auf der dem Eingang gegenüberliegenden Seite hoch. Oben angekommen, folgt ihr dem Pfad und sammelt dabei natürlich wieder alle Lebenskristalle ein. Nach kurzer Zeit kommt ihr zu einer Öffnung die den Zugang zur U-Bahn darstellt.

Was muss ich in der U-Bahn tun?

Zuerst einmal müsst ihr von den Schienen runter! Wartet danach so lange, bis der Zug durchgefahren ist und macht euch auf den Weg in die Richtung, aus der er gekommen ist. Sobald ihr eine Öffnung bemerkt, die dieses Gleis mit einem weiteren verbindet, springt ihr hoch und wartet, bis der Zug auf der anderen Seite an euch vorbei ist. Danach folgt ihr dem Zug in Fahrtrichtung bis zur nächsten Plattform. Wartet auf den nächsten Zug und verfolgt ihn bis zu einer Wartungsöffnung. Springt in das Loch und duckt euch, bis die nächste U-Bahn euch passiert hat. Jetzt müsst ihr schnell bis nur nächsten sicheren Stelle kommen und dort auf den nächsten Zug warten. Nachdem der Zug euch passiert hat, kommt er laut quietschend zum Halt. Nutzt die Chance, um in den letzten Waggon zu springen. Von jetzt an habt ihr genau eine Minute Zeit, um euch durch die U-Bahn bis ganz nach vorne zu arbeiten. Steigt in den Fahrstuhl und klettert durch die Notluke auf das Dach. Dreht euch nach rechts und springt auf die Leiter. Klettert schnell in den Keller hinunter, wo der Stromschalter im hintersten Raum auf euch wartet. Sobald ihr den Strom wieder angestellt habt, könnt ihr euch auf den Rückweg zum Lift machen. Seid jedoch auf der Hut – ein paar Monster haben sich von hinten angeschlichen, als ihr mit dem Schalter beschäftigt wart.

Wie stelle ich den Strom im letzten Gebäude wieder an?

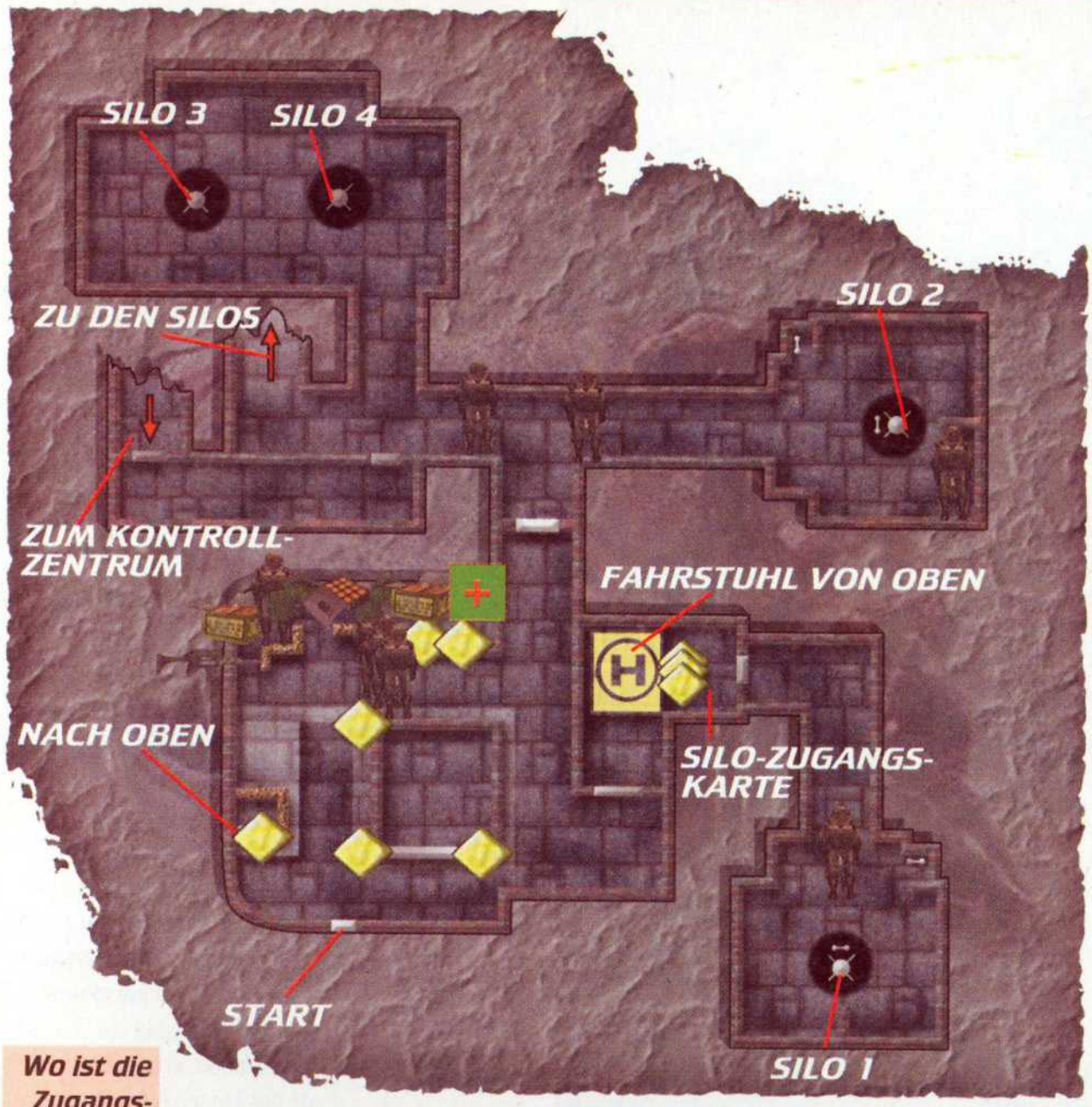
Klettert die Leiter vom Keller aus wieder nach oben und lasst euch auf das Dach des bewegungslosen, oberen Fahrstuhls fallen. Wartet jetzt bis der andere Fahrstuhl von unten heraufkommt und springt auf dessen Dach. Von hier aus müsst ihr den Sprung durch die schmale Ausgangsöffnung exakt timen, sonst werdet ihr vom aufsteigenden Lift gegen die Decke gequetscht. Oben angekommen, fertigt ihr schnell das Monster ab und sammelt alle Gegenstände auf, bevor ihr über die Leiter auf das Dach klettert. Hierbei müsst ihr beachten, dass ihr nur von der Hinterseite der Leiter aus nach oben klettern könnt.

Wie komme ich auf das Dach des letzten Gebäudes?

Endgegner im 1. Kapitel: Oblivion Gunship

Dieser Endgegner ist verhältnismäßig leicht zu besiegen. Das Monstrum hängt nur am Himmel und beißt gelegentlich nach euch. Glücklicherweise ist es relativ langsam. Ihr könnt das Gunship mit einer Ladung Schrot nach der anderen voll pumpen, wenn ihr das seitliche Ausweichen gut beherrscht. Dreht euch am besten konstant rechts um den Endgegner – seine Gesundheitsanzeige sollte bei gezieltem Beschuss ziemlich schnell leer werden, während ihr kaum getroffen werdet. Wenn man sich etwas umschaut, findet man zudem massig Gegenstände und Munition unterhalb der Plattform, wo der Kampf beginnt. Passt nur auf, dass ihr nicht herunterfallt.

Kapitel 2: The Military Base

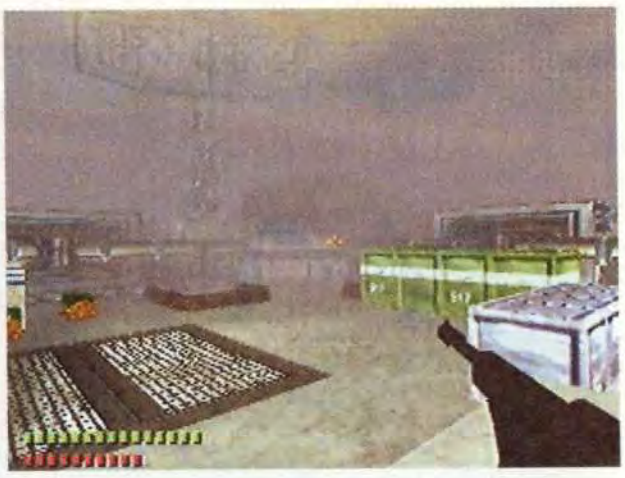


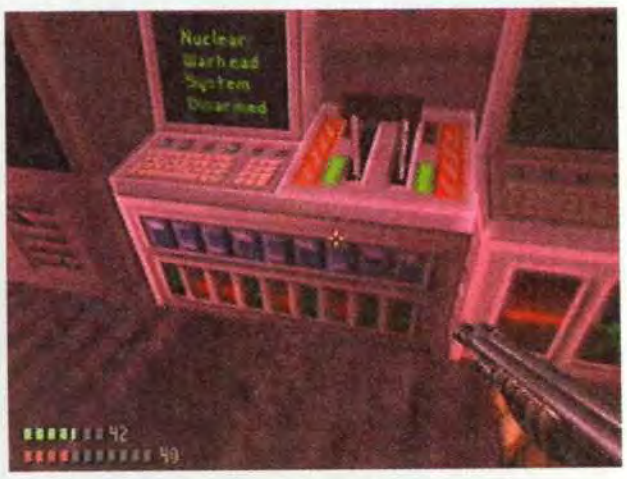
Wo ist die Zugangskarte für den Korridor?

Begebt euch gleich zur einzigen Tür und taucht sofort hinter den Fässer zur eurer Rechten ab. Schaltet nacheinander die Soldaten aus und begebt euch dann nach links hinter den Turm. Dort findet ihr eine Leiter, die ihr hinaufklettert. Oben angekommen, dreht ihr euch gleich nach rechts und erledigt den Soldaten. In dem Raum, wo sich der Soldat befand, findet ihr auch die Zugangskarte. Des Weiteren ist in einem Schuppen auf dem großen Platz noch das Sturmgewehr versteckt.

Wie komme ich durch die Corridors of Pain?

Bewegt euch in jedem Fall zügig durch die Korridore und spart nicht mit Schüssen aus dem Sturmgewehr oder der Schrotflinte. Vergesst auch nicht, alle Kisten zu zerstören und auf die Feuerlöscher





Wohin muss ich, sobald ich den Haupteingang erreiche?

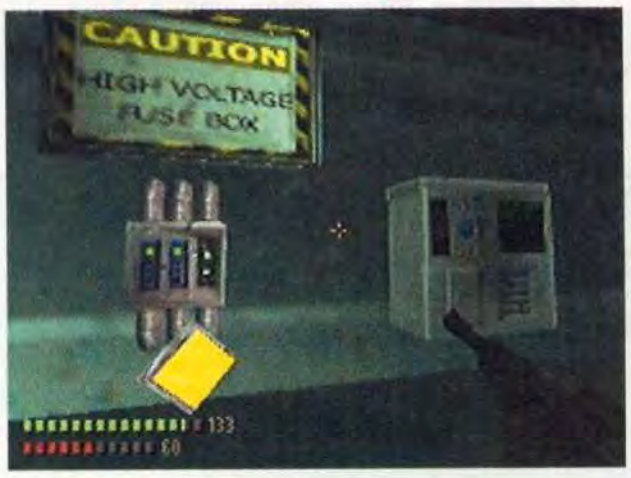
zu achten. Bei Beschuss explodieren sie sehr schnell und eignen sich daher hervorragend, um Soldaten auszuschalten. Da relativ viele Gesundheitspacks herumliegen, braucht man sich zudem keine allzu großen Sorgen wegen ein paar Treffern zu machen.
Bewegt euch mit dem Sturmgewehr oder der Schrotflinte in den Händen linksherum zum Hauptlift und erledigt den Soldaten hinter den Sandsäcken. Danach müsst ihr euch auf einen wahren Ansturm von Gegnern aus dem Gebäude rechts gefasst machen. Erledigt sie schnellstmöglich und begebt euch dann in das Gebäude. Wenn ihr erstmal drin seid, kommen auch keine neuen Soldaten mehr nach.
Danach sammelt ihr alle Gegenstände auf, verlasst das Haus und klettert auf dem Hauptplatz die Leiter hoch. Von dort aus geht's gleich weiter zur nächsten Leiter,

Wo finde ich die Fahrstuhlzugangskarte?

die ihr ebenfalls noch erklimmen müsst.
Von der Leiter aus begebt ihr euch zu dem kleinen Gebäude und erledigt den Soldaten, der die Tür bewacht. Dort angekommen, haltet ihr euch rechts und geht an der Wand entlang um das Gebäude herum. Ihr betretet den vor euch liegenden Turm und sammelt alle Lebenskristalle ein. Wenn ihr die Treppe erklimmt (dort wo die Kristalle sind), findet ihr die Zugangskarte. Ihr könnt die Karte jetzt dazu benutzen, um in den Turm in der entgegengesetzten Ecke zu kommen. Benutzt die Karte dort an der Kontrolltafel vor dem Fenster und ruft damit den Fahrstuhl herunter. Ihr könnt euch jetzt nach unten begeben und mit dem Techniker sprechen. Nachdem ihr mit dem Techniker gesprochen habt, bleiben euch nur drei Minuten Zeit, um das Selbstzerstörungssystem ab-

Wie entschärfe ich die Raketen?

zuschalten. Schnappt euch die Zugangskarte zu seinen Füßen und benutzt sie an der Kontrolltafel, um die Tür zu öffnen. Rennt so schnell wie möglich den folgenden Korridor hinunter und vergesst nicht, dabei die Soldaten auszuschalten. In dem Raum am Ende des langen Gangs nehmt ihr die Leiter an der linken Wand und gelangt so in den Kontrollraum. Dort findet ihr einen weiteren ungefährlichen Techniker, der vor einem Hebel steht. Ihr müsst den Hebel umlegen, um die erste Rakete zu entschärfen. Geht jetzt zurück zu dem sterbenden Techniker (kümmert euch natürlich auch um die neu ankommenden Soldaten) und lasst euch vom Fahrstuhl aus nach unten fallen. Öffnet die Tür und folgt der rechten Wand bis zum nächsten Eingang. Benutzt die Kontrollen dort und der Weg ist frei zu den übrigen Silos. Ihr müsst an der folgenden Kreuzung zuerst nach rechts gehen und wiederum mit einem Hebel die zweite Rakete deaktivieren. Danach kehrt ihr zu der Kreuzung zurück und nehmt die andere Richtung. Nach wenigen Metern führt eine weitere Tür zu letzten Kontrollraum. Dort findet ihr die Hebel Nummer drei und vier. Nachdem ihr die letzten beiden Raketen deaktiviert habt, öffnet sich eine weitere Tür und ermöglicht euch den Zugang in das Innere der Basis (den lästigen Soldaten müsst ihr natürlich erledigen). Dort angekommen, müsst ihr in der Mitte des Raumes nur



noch die Selbstzerstörung ausschalten und könnt euch dann dem Aufsammeln aller liegengebliebenen Gegenstände widmen. Über die Rampen gelangt ihr zu den unteren Sektionen der Silos drei und vier. Im linken Silo findet ihr den zweiten Teil der PSG-Waffe. Im rechten befindet sich – je nach dem Charakter den ihr spielt – eine andere Verbesserung für den Bogen.

Gibt es irgend etwas Besonderes in den Silos?

Was muss ich im dunklen Hangar tun?

Das hängt diesmal davon ab, welchen Charakter ihr spielt. Wenn ihr Joseph steuert, dann benutzt sein Nachtsichtgerät und kämpft euch durch diesen Raum und die nächsten beiden Lagerhäuser. Natürlich müsst ihr auf dem Weg auch einige Monster erledigen. Im zweiten Lagerhaus findet ihr die Zugangskarte für die Unterkünfte, die dort die Tür am hinteren Ende des ersten Raums öffnet. Steuert ihr jedoch Danielle, müsst ihr euch auch durch die Lagerhäuser kämpfen, wenngleich auf einem etwas anderen Weg als mit Joseph. Wenn ihr euch bis zur Rückseite des zweiten Lagerhauses durchgeschlagen habt, müsst ihr das explodierende Fass zerstören, um Zugang durch den „neuen" Hintereingang zu bekommen. Mit dem Ersatzteil für die Reparatur des Stromkreises, welches ihr unter dem Schrott des Lagerhauses gefunden habt, macht ihr euch auf den Rückweg zum Kontrollzentrum. Dort installiert ihr das Teil und macht euch gleich auf den Weg zu den Unterkünften.

Wie komme ich durch die Unterkünfte?

Das hängt wieder mal davon ab welchen Charakter ihr steuert. Wenn ihr mit Joseph spielt müsst ihr zuerst durch die Tür vor euch und dann die nächste auf der rechten Seite. Am Ende des Raums befindet sich ein Lüftungsrohr, durch das Joseph sich zwängen kann. Von dort aus ist der weitere Weg erstmal ein Kinderspiel. Wenn ihr mit Danielle spielt, müsst ihr euch mitten durch die Unterkünfte bis zur Tür am Ende durchkämpfen. Der weitere Weg ist zwar durch einen riesigen Krater versperrt, was euch jedoch nicht stören muss, da ihr mit Hilfe des Enterhakens darüber hinweg kommt. Wenn ihr durch die Tür kommt, seht ihr einen großen Haufen Geröll, an dem ihr vorbei müsst. Wenn ihr dahinter niederkniet, könnt ihr euch durch eine Öffnung zwängen. Lauft von dort aus den Abhang hinunter, springt auf die Säule und holt euch erstmal den Gegenstand dort. Jetzt geht's weiter hinunter zum Wasserbecken, in das ihr eintaucht und bis zum tiefen Teil schwimmt. Direkt unter euch müsste sich jetzt eine herrliche Waffe befinden: Der Gehirnbohrer.

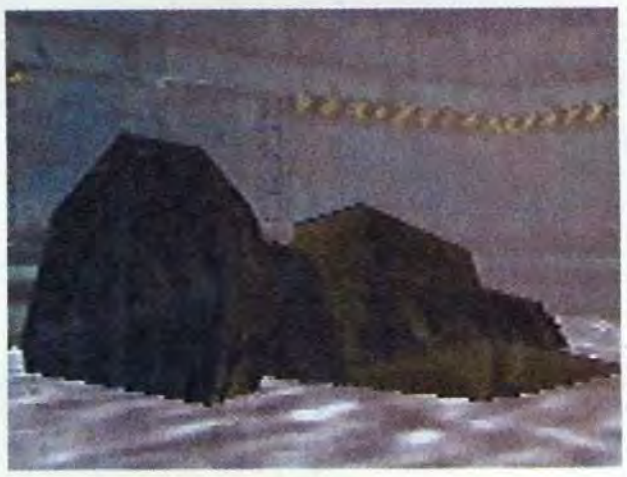
Gibt es etwas Besonderes im Rec Room?

Was muss ich im Unterwasserobservatorium tun?

Ihr müsst zunächst den Korridor hinunterlaufen, bis ihr zum Hauptobservatorium gelangt. Geht bis zum Geländer und dreht euch um. Jeden Moment müssten vier Soldaten um die Ecke kommen, die ihr schnellstmöglich erledigen solltet. Nun könnt ihr euch auf den Weg zu dem Raum darunter machen und die Vorräume plündern. Stellt euch jetzt vor den Balkon und schaut euch unter der rechten Rampe um. Dort findet ihr eine kleine schwarze Öffnung, in der ihr einige nützliche Gegenstände findet, inklusive einer vollen Gesundheitsaufwertung für euren Charakter. Wenn ihr damit fertig seid, macht euch auf den Weg zur letzten verbliebenen Öffnung und springt in das Wasserbecken. Wenn ihr die Kristalle aufgesammelt habt, müsst ihr nur noch die beiden Soldaten erledigen.

Wie komme ich zum U-Boot?

Rennt durch den Gang bis zur ersten Tür auf der linken Seite. Euer Ziel ist der Schalter inmitten der Fenster. Habt ihr diesen gedrückt, solltet ihr wieder zurück in den Gang und durch die jetzt offene Tür. Während der ganzen Zeit werdet ihr ständig von Monstern bedrängt. Ihr könnt sie zwar töten, doch es kommen immer wieder neue nach. Verschwendet also nicht mehr Zeit, als ihr müsst und tötet nur diejenigen Monster, die ihr töten müsst. Versucht einfach, so schnell wie möglich durch die Tür zu kommen.



Endgegner im 2. Kapitel: Xiphias

Dieser Endgegner ist eine etwas größere Herausforderung, aber immer noch ohne Probleme zu besiegen. Rennt am besten schnell in den Raum und springt gleich in das Wasserbecken. Seid ihr erstmal im Wasser, benutzt ihr dieselbe Taktik, die ihr auch gegen den ersten Endgegner angewendet habt. Wenn ihr Xiphias auf ca. 40 % seiner Gesundheit heruntergeschossen habt, dann solltet ihr anfangen, auf das Auge zu zielen. Das Auge ist zerstört, wenn Xiphias nur noch etwa 20 % seiner vollen Gesundheit besitzt. Ab diesem Zeitpunkt fängt der Endgegner an, sich wie verrückt zu drehen und in alle Richtungen zu feuern. Jetzt ist es langsam Zeit, aus dem Wasser zu kommen und in Richtung der hohen Leiter zu rennen. Diese befindet sich gegenüber der Stelle, wo ihr den Raum betreten habt. Klettert hinauf und sucht die Kontrollen für den U-Boot-Kran. Legt den Hebel um und verschafft Xiphias die Kopfschmerzen seines Lebens.

Mit DM 5,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

Ob ihr nun ein gebrauchtes Spiel verkaufen wollt oder auf der Suche nach einem bestimmten Produkt seid, mit einer privaten Kleinanzeige auf diesen Seiten erreicht ihr eure potenzielle Kundschaft. Nutzt dazu den auf Seite 73 abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon und legt 5,- DM in bar bei. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten werden.

NINTENDO 64

SUCHE NINTENDO 64

Suche ein Mogelmodul. Tel : 0374/3683727, fragt nach Patrick

Ich suche dringend die englische PAL-Version von Shadowman, zahle bis zu 70 DM, ruft an unter 040/7226476 fragt nach Christian

Suche Nintendo64-Spiele: Zelda – Ocarina of Time, F – Zero X und Donkey Kong 64. Zahle sehr gut ! Tel: 07553/8717 von 16-18 Uhr. Fragt nach Meltem

Suche: Daikatana, Hybrid H., Dark Rift und WinBack. Preise VB. Tel: 06142/67984 fragt nach Michael

Verk. Aerofighters A., Wave Race 64, Lamborghini 64, XG1, XG 2, Turok 1, suche dringend Fighters Destiny. Tel: 0911/691842, fragt nach Gernot

VERKAUFE NINTENDO 64

Verk. Pokémon Stadium neu 90 DM, OP. WinBack neu 85 DM, Mission Impossible 40 DM, Rayman 2 neu 65 DM, Lylat Wars 30 DM, Castlevania64 60 DM. Tel: 02772-649796

Verk. N64 + 3 Controller, 1 Rumble Pak Preis N.U., 10 Spiele zwischen 20 und 50 DM. Tel: 05665/4348, fragt nach Marten

Tony Hawk's Skateboarding 64 DM, NFL Quarterback Club '99 25 DM, ISS'98 19 DM, Donkey Kong64 59 DM, New Tetris 55 DM. Tel: 05191/14328, Johannes

Nintendo 160 DM, 1 Rumble Pak 30 DM, 5 Spiele 250 DM, 2 Controller 50 DM. Tel: 06023/4510, fragt nach Max!

Verk. Mace(UK) 60 DM, Castlevania 55 DM , Armorines 55 DM , TG Overdrive 50 DM , XG2 50 DM oder tausche gegen WinBack, Hybrid H., F1 WGP. Tel: 05731/9819151

Verk. N64 + 3 Spiele + Exp. Pak + Memo Card + 2 Pads kaum benutzt 200 DM. Tel: 0621/698113

Pokémon-Stadium + Transfer Pak 60 DM, Donkey Kong 64 60 DM, Mario Kart 30 DM, Aero Gauge 30 DM. Tel: 0621/698113

Verkaufe N64 mit 15 Topspielen, darunter Pokémon-Stadium + 2 Contr., Rumble Pak, Memory Card, Transf. Pak, Mem. Card, Transf. Pak, N64 Video und Gamebreaker Vol. 3 für 999 DM. Tel: 04748/7101

Verkaufe Diddy Kong Racing für 40 DM und Snowboard Kids für 30 DM. Zusätzlich N64 Passport für 20 DM. Tel: 08323/4358, fragt nach Benny

Verkaufe für N64 WWF Attitude, Lylat Wars und Star Wars RS für je 30 DM! Suche WCW/NWO WorldTour! Tausche auch! Tel: 05494/8176

Super Mario und Super Marion Kart für je 40 DM, V-Rally für 80 DM, B.C. und A.F.A. für je 50 DM und noch mehr. Ruft an unter 05654/1422 und fragt nach Maik

N64 + 2 PADS +10 Spiele +Exp. Pak + RP + MC (007, Zelda+LB, Banjo-K., DK64 + LB, DKR, SWRS, Pokémon Stadium +LB, FIFA 99, Jet Force, Lylat Wars) VB 600 DM. Tel: 08167/1730

Verkaufe Nintendo64 + 16 Spiele + Zubehör: Xploder64, Rumble Pak, Controller Pak, Transfer Pak. Für nur 415 DM. Fragt nach Marcus. Tel: 08664/1206

Jet F. G. 50 DM, Donkey Kong (ohne Rum. Pak) 50 DM. Ego (007): 70 DM, Ridge Racer Type 4 (Platinum/PlaySt.) 20 DM plus Versand. Tel: 0711/3169431

Verkaufe WWF Warzone 30 DM, Rare Shooter 30 DM, GB Spiele Pokémon Blau 40 DM, Harvest Moon 30 DM, Tausche auch gegen Dragon Quest Monsters. Tel: 04474/1619, Vitaly

Verkaufe oder tausche Command & Conquer, Mario Party, Aero Fighters. Suche Perfect Dark. Tausche auch 2 gegen 1. Preis Verhandl. Tel: 0031/43455/1547. Fragt nach Felix.

Verkaufe Pokémon-Stadium für 120 DM. Alles neu. Verk. auch noch andere N64-Games. Einfach anrufen. Tel: 0395/4690968

Verkaufe N64-Spiele, unter anderem Shadowgate, Mario64, Star Wars R., Turok 1, Mission Imp., NBA Live 99, etc. Tel: 0041/326822287 Preis nach VB.

Verkaufe Banjo-Kazooie 20 DM, NBA Hang Time 20 DM, Mario Party 40 DM, Pilotwings64 30 DM. Tel: 02253/7489. Fragt nach Alexander Claren

Perfect Dark, Forsaken, Ego-Shooter. Preis VB. Tel: 02742/5980 ab 20 Uhr. Handy 0175/9486920

Donkey Kong + Exp. Pak 80 DM, Star Wars Racer 80 DM, Madden 64, 30 DM, W. Gretzkys 3D Hockey 20 DM, Turok 2 20 DM, N64 + 2 Contr. + R. Pak 150 DM, auch PSX-Spiele. Tel: 09376/648

Verk. ISS64 für 42 DM, Blast C. 36 DM, WCW/NWO World Tour 40 DM, Mario P. 50 DM, STAR WARS SOTE 33 DM, Tel. 035203/2976 oder 0174/7749421. Fragt nach Gabi

Verk. 5 Spiele für N64 u. a. Rainbow Six, WWF Attitude usw. Gesamtwert 220 DM! Also ruft an unter 034604/21191, fragt nach Ralf

Verk. Lylat Wars 40 DM, Lamborghini 40 DM, Suche WCW vs NWO WT alles N64-Spiele. Tel: 07242/7698, 14-20 Uhr fragt nach Martin

JETZT ABER SCHNELL In unseren Kleinanzeigen findet ihr preiswerte Soft- und Hardware für Nintendo, Super Nintendo und Game Boy

DK 50 DM, GL 40 DM, Armorines PAL 40 DM, Turok 2 PAL 25 DM, NBA Live 50 DM, WWF Attitude 20 DM, RE 64 PAL 70 DM, R2R 45 DM, Hybrid H. 35 DM. Tel. 0171/1067797.

N64 mit 25 Spielen + 2 Controller + Exp. Pak (z.B. F-Zero, WDC, Shadow Man, B.-K.) VB: 700 DM. Tel: 07131/486770 fragt nach Timo.

Verkaufe N64 + Exp. + 3 Controller + 14 Spiele, z.B. alle SW-Spiele, Rennspiele, Sportspiele alles für ca. 900 DM. Tel: 07141481405 / Terrorriced@web.de

Super Mario64 + Spieleberater 25 DM, Mario Kart64 20 DM, Diddy Kong Racing 25 DM. Tel: 08431/618448, Mail: Jaws-1974@neusob.de

Stop! Verkaufe verschiedene N64-Spiele und suche Expansion Pak im Raum Ludwigsburg (Stuttgart). Tel: 07141/927929 ab 14 Uhr erreichbar.

Verkaufe N64 (100 DM), Zubehör, Spiele – z.B. : DK64 (50 DM), Zelda (40DM), Goemon2, F-Zero X, Banjo-K., Castlev. (je 35 DM), Rush 2, 1080°, TGO (je 30 DM), uvm. Tel: 04821/86470

Verkaufe Star Wars EP1 Racer, mit Verp. und Anleitung für 45 DM oder tausche gegen Rainbow Six bzw. Supercross 2000. Tel: 08450/909628.

Verkaufe N64 + 2 Contr. + Rumb. Pak + 2 C.-Paks + Mario64 für 170 DM; Madden, Turok 2, W. Gretzky je 25 DM. DK64 80 DM, S.Park L.S., Rainbow Six 60 DM. Erst Geld, dann Ware! Tel: 09376/648

Verkaufe N64 mit 2 Controllern, 7 Spielen, Rumble Pak und Xploder64 für 400 DM. NP: 1.145 DM. Alles in gutem Zustand. Tel: 0170/1510167

Verkaufe Spiele: Pilotwings 30 DM, Lamborghini, Glover, S.C.A.R.S., FIFA98, FIFA64, EXTREME-G je 35 DM, Wave Race, ISS64, GFX64, Top Gear Overdrive je 40 DM, Snowboard Kids, Tonic Trouble, F-Zero X je 45 DM, C + C, Banjo-Kazooie je 50 DM. Tel: 05166/1483

Verk. F1 World Grand Prix 30 DM, Star Wars Episode Racer 40 DM, Verk. für SNES NHL-Eishockey 97 30 DM, Tel: 08821/57648 Chris

TAUSCHE NINTENDO 64

Tausche N64 + 2 Contr. + ca. 6 Spiele + 2 Rumble Paks + 1 Memory Card gegen 1 Sony PlayStation + 1 Controller + 1 Spiel (auch anderes Zubehör) Tel: 04483/431

Tausche Armorines gegen Perfect Dark + 20 DM oder verkaufe für 50 DM. Tel: 03524350702 Mike

Tausche N64 + 29 Spielen + 2 Controller + Rumble Pak + Memory Card + Expansion Pak gegen Dreamcast. Tel: 07131/486770, fragt nach Timo.

Tausche Nintendo64, 2 Player, Spiele, u.a. Pokémon Stadium mit Transfer Pak, gegen Playstation, 2 Player, Spiele + 1 Memory Card. Tel: 0451/494256

Tausche Mario64 oder Zelda64 gegen Perfect Dark. Man kann auch ein Original-Mew von mir bekommen. Übernehme Porto. Tel: 07562/3429, fragt nach Patrik

Tausche V-Rally 99, Top Gear Rally oder F1 WGP 2 gegen Tony Hawk's Skateboarding für N64. Tel: 08456/96096, fragt nach Stefan oder 0175/5583087

SUPER NINTENDO

SUCHE SUPER NINTENDO

Suche für SNES: Chrono Trigger, S.o. Mana + Evermore, Lufia, Breath of Fire 1+2 und Illusion of Time. Tausche gegen eines dieser Games: 1 PS2-Spiel oder 2 N64-Spiele (Daikatana, Goemon, Xena). Kaufe die Spiele auch. Tel: 0170/5457251

Secret of Mana + Spb. Und den Spb. für Zelda – A Link to the Past gesucht + Terranigma mit oder ohne Spb. Sandra Rott, Einsteinstr. 20, 85748 Garching

Suche Super NES + 2 Controller und den Games Secret of Mana + Evermore, Terranigma, Illusion of time, Harvest Moon und Lufia (nehme Spiele auch einzeln). Habe für N64 Xena, Goemon und Daikatana und PS2 Sky Surfer. Tel: 0170/5457251

Suche dringend Harvest Moon! Zahle gut! Meldet euch bei Armin. Tel: 0511/95795047 oder Fax: 0511/95795048. Wichtig!

Suche die SNES-Games: Chrono Trigger, S.o. Mana 1+2, S.o. Evermore, Lufia, Illusion of Time und Breath of Fire 1+2. Tausche PS2- und N64-Games dagegen! Tel: 0170/5457251

VERKAUFE SUPER NINTENDO

SNES + SGB + 2 Controller + 1 Super Controller, Spiele: Mario Kart, Super Mario Land, Schlümpfe 1+2, Donkey Kong Country, Lucky Luke, Super Soccer usw. 300 DM. Tel. 03331/20063

Verkaufe Super Nintendo + 2 Game Pads + 4 Spiele: R-Type, Super Mario World, Turtles in Time, Superhockey alles für 60 DM. Tel: 07141481405

Super Nintendo + Cont. + Speichermodul 65 DM. Diverse Spiele je 30 DM. Game Boy 30 DM + diverse Spiele je 15 DM. Erst Geld, dann Ware. Ruft an! Auch PSX! Tel: 09376/648

GAME BOY

SUCHE GAME BOY

Suche neongrünen Game Boy Color! Verkaufe das sehr seltene Pokémon Mew für nur 10 DM an alle! Tel. 05451/14162, fragt nach Sarah

Suche für GB Tetris Blast, Mario und Yoshi bis 20 DM und Dynablaster bis 30 DM für NES 1 Joypad und Spiel Pinball 15 DM; lasse mit mir handeln. Tel: 0381/7680696

Suche Game Boy Color. Möglichst billig. Mit roter Pokémon-Edition. Tel: 0241/6088854 in Aachen. Fragt nach Isabel. Nur nachmittags!

Hi! Brauche dringend Hilfe zu Dragon Quest Monsters! Rufe zurück! Suche außerdem GTA für GB! Tausche und zahle gut! Tel: 09391/8812, Julian

Suche Game Boy Color bis 70 DM. Tel: 08669/850856 fragt nach Fabio

Suche gut erhaltenen Super Game Boy. Zahle einen angenehmen Preis. Tel: 05242/42936

Suche günstigen Game Boy und Spiele, meldet euch; aber bitte nicht so teuer. Tel: 0831/79483, fragt nach Ela

VERKAUFE GAME BOY

Verkaufe Mews für GB, 10 DM oder tausche gegen Pokémon-Sammelkarten. Lasse mit mir handeln. Tel: 6683921 in Hamburg. Fragt nach Patrick. Tägl. ab 15 Uhr.

Hey Leute! Verkaufe günstiges Mew und Pokémon Blaue Edition. Ruft an unter 08442/7337 und fragt nach Christian Rohrbach

TAUSCHE GAME BOY

Tausche/verkaufe Pokémon rot gegen Azure Dreams! Tausche auch Zelda DX gegen Dragon Quest Monsters!!!! Tel: 05451/14162 Sarah

CLUBS

Ich suche Digimon-Fans für meinen Club oder auch Brieffreunde. Bin 14 Jahre. Dominique Ehret, Beethovenstr. 10, 96106 Ebern. P.S.: Bin Link-Fan!!

SONSTIGES

14. GameXX-Videospiele-Börse Berlin, 22.10.2000, Statthaus Böcklerpark, Prinzenstr. 1 (Kreuzberg), U-Bhf.: Prinzenstr. Ab 14 Uhr, Infos & Tische. Tel: 030/6858756

Suche/Verkaufe/Tausche Pokémon Sammelkarten und verkaufe GB-Spiele und tausche Dreamcast-Spiele, verkaufe PlayStation-Spiele, suche GB Xploder, Tel: 02352/25085

SUCHE SONSTIGES

Hi! Suche Brieffreund(in), der Pokémon-Fan ist. Schreib an Alain de Luca, Oberstockerstr. 72361 Hausenbei Balingen, Tel. 07436/51026. Freu mich drauf!

Wer kann mir helfen ? Suche Komplettlösung für Castlevania (1). Fragt nach Marco, Tel: 034633/21702

Hi! Ich suche Digimon-Figuren und Karten und Comics! Schreibt einfach an: Patrick Vollmer, Gresgerstr.12, 79692 Tegernau

Hi! Ich (12) suche Brieffreundinnen im Alter von 11-14 Jahren. Wenn du Sailor Moon- und/oder Pokémon-Fan bist, dann schreib doch mal ! Ciao, Gina. Schreibt an Gina Heinzmann, Bechemerstr. 44, 40878 Ratingen

Ich halte Ausschau nach Pokémon-Sammelkartenspielern, die einen Brieffreund zum Tauschen und Schreiben suchen. Ich bin 14 Jahre alt und Pokémon-/Digimon-Fan. Markus Kilger, Höllenstein 23, 94234 Viechtach.

VERKAUFE SONSTIGES

Verkaufe das seltene und sagenhafte Mew auf Level 100 für 8 DM. Zusammen mit Mewtu 12 DM! Tel: 02521/13967. Bin von 14-15 Uhr und 18.30 –21 Uhr erreichbar

Verkaufe sehr gut erhaltene VHS-Original-Sammlung: 150 Stück. Call: (Timo) 09268/6465

Verkaufe das seltene Pokémon Mew für nur 5 DM. Ruf mich an unter der Handy-Nr. 0171/9039194

Wer das Pokémon Mew für 15 DM haben möchte, der ruft mich bitte ab 15 Uhr an. Tel: 05624/8974

Hi! Ich verkaufe Sega-Mega-Drive-Spiele für je 10 DM. Verkaufe auch eine Sega Mega Drive Konsole mit einem Joystick für 20 DM. Tel: 0171/2325586 fragt nach Flo

Achtung!! Verkaufe PlayStation + Controller + eingebauten Chip aus Amerika + 2 Spiele für nur 350 DM (NP 475 DM). Weitere Spiele zu verkaufen. Rainer Kurt Abt, Hauptstr. 14, 88477 Schwendi

Verkaufe über 100 Original-VHS-Video-Filme ab 1 DM bis 10 DM, z.B. Asterix 1-7, In einem Land vor unserer Zeit 1-6. Call: 09268/6465 (Timo Beezus)

DIE GLÜCKLICHEN GEWINNER

Die Gewinner der Gewinnspiele N-Zone Ausgabe 08/2000

Croc – Gewinnspiel:

Christopher Fogarai, Hohenstein-Er. – Philipp Hauck, Rottenburg – Markus Kautz, Pforzheim – Florian Braun, Brühl – Tobias Martin, Sonthofen – Daniel Hoffmann, Dresden – Stefan Hartwig, Berlin – Alexander Merbold, Stuttgart – Christina Weiss, Lübeck – Daniel Herzig, Dortmund

Von Lesern für Leser

LESERTIPPS

Da mich eine Flut an guten und nützlichen Lesertipps erreicht hat, hatte ich wie immer die höchst schwierige Aufgabe, die angesagtesten und besten herauszufiltern. Ich habe mich daher zum einen für weitere wertvolle Tricks zum Dauerbrenner Winback entschieden. Das Hauptaugenmerk liegt diesen Monat aber eindeutig auf den Lesertipps zum einzigartigen Ego-Shooter Perfect Dark. Viel Spaß und viel Erfolg! ***Werner Spachmüller***

LESERTIPPS

Solltet ihr eigene Tipps & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns!
Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!

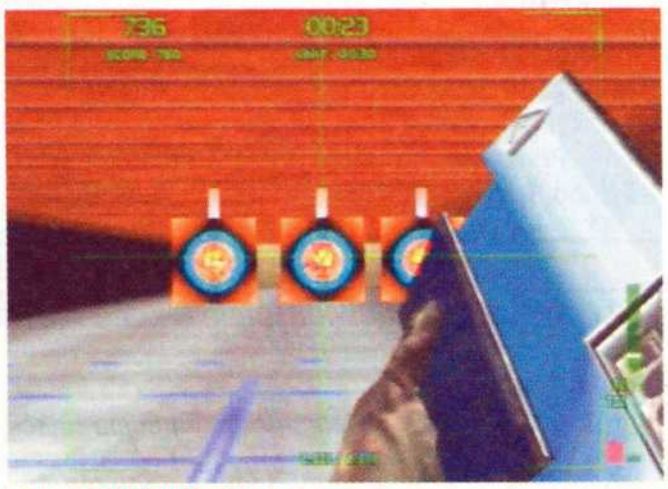
Schickt eure Cheats & Codes an
COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE
Kennwort Lesertipps • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
oder an: **werner.spachmueller@computec.de**

Perfect Dark (D)

Allgemeine Tipps zum Spiel:
Stellt die Steuerung 1.2 ein. So fällt euch das Spiel viel leichter, da ihr euch mit den C-Knöpfen bewegt und mit dem Analog-Stick zielen könnt. Wenn ihr mal nicht weiterkommt, dann versucht auch mal, auf eine Wand oder auf Gegenstände ein paar Kugeln zu schießen.

Die Spezialmission „Das Duell" freischalten:
Um diese Mission freischalten zu können, müsst ihr schon ziemlich weit in den Challenges fortgeschritten sein (bis etwa 26). Ihr müsst dann gegen ein Team von Expert-Bots mit K12Devastator und anderen schwerkalibrigen Waffen antreten. Ein Gegner trägt auch eine vergoldete Magnum mit der Bezeichnung DY357-LX. Wenn ihr diese eingesammelt habt, könnt ihr die Challenge verlassen und auf den Schießstand gehen. Wenn ihr nach etwas Training mit dieser Waffe Gold-Status erreicht, könnt unter den Einspielermissionen jetzt „Das Duell" anwählen.

Tipps für die Spezialmission „Das Duell":
Diese Mission unterteilt sich in drei Schwierigkeitsgrade:
AGENT: Hier bekämpft ihr eine leicht zu erledigende „dataDyne"-Wache. Weicht einfach ihrem ersten Schuss aus, dann müsstet ihr sie leicht ausschalten können.
SPECIAL AGENT: Ihr müsst zunächst wieder gegen einen Wachposten antreten, den ihr wie oben beschrieben erledigt. Euer nächster Gegner ist Jonathan Dark. Sobald ihr Joanna bewegen könnt, dreht ihr euch nach rechts und lauft auf den kleinen Spalt in der Wand zu. Sobald ihr dort hingeht, eröffnet Jonathan das Feuer. Dreht euch um, weicht seiner Kugel aus und leert euer gesamtes Falcon2-Magazin in seine Richtung. Das sollte genügen, um ihn aus dem Verkehr zu ziehen.
PERFECT AGENT: Nachdem ihr die „dataDyne"-Wache und Jonathan wie in den anderen Schwierigkeitsgraden erledigt habt, müsst ihr gegen den Besitzer der DY357-LX antreten: Trent Easton. Lauft wieder wie gegen Jonathan in Richtung Spalt und geht in Deckung, um nicht getroffen zu werden. Weicht mit Sidesteps beständig seinen Schüssen aus und feuert ständig auf ihn. Das macht ihr so lange, bis ihr Trent schließlich besiegt habt. Passt nur auf, nicht getroffen zu werden, sonst könnt noch mal von vorne beginnen.



UNERLÄSSLICH Ohne hohe Trefferquoten könnt ihr die Spezialmission nicht freischalten.

Julian Hegemann

Operation Winback (D)

Alle Multiplayer-Charaktere:
Ihr müsst auf dem Start-Bildschirm, noch bevor das Spiel in den Demomodus springt, ganz schnell folgende Tastenkombination eingeben: oben, unten, unten, rechts, rechts, links, links, links, links, dann c-oben gedrückt halten und Start drücken. Jetzt könnt ihr beim Mehrspielermodus unter anderem alle Endgegner mit ihren speziellen Waffen anwählen.

Versteckter Flammenwerfer:
Wählt im Mehrspielermodus den Endgegner Thunder aus und drückt im Spiel die R-Taste zum Ziehen der Waffe. Wenn ihr nun anstatt der A-Taste die B-Taste drückt, könnt ihr eurem Gegner mit dem Flammenwerfer einheizen.

Verstecktes Medikit:
Schleicht euch im Wachhäuschen (wo ihr auch die Munitionstasche findet) an den Terroristen heran. Wartet, bis er sich streckt, zum Tisch geht und ein Medikit ablegt. Danach könnt ihr ihn in aller Ruhe erledigen und das Medikit einsacken.

Lukas Kriebel

LEBENSWICHTIG Das Anschleichen solltet ihr beherrschen.

Herzlichen Dank! Benjamin Becker – Thomas Eckmayer – Ilaf Scheikh-Elard – Simon Etzel – Andreas Fuchs – Tobias Gerhardt – Maria Luise Gross – Dieter Haake – Marcel Kaschte – Lina Klünker – Jonas Kunz – Kay Krumme – Alexander Mädel – Benjamin Paarmann – Sven Paulsen – Jessica Putzer - Timon Raemy – Robert Rödel – Matthias Rumpel – Heiko Schleifer – Jan Schabiner – Peter Schmid – Julian Schuck – Barbara Siliberto – Paul Szopa – Marcel Thul – Patrick Tschorn – Frederic Zähres

SO ERREICHST DU UNS

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA
N-ZONE
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Anschrift des Abo-Service:
N-ZONE
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Zentrale Service-Nummer:
Tel.: 0911-2872 150 13:00-17:00 Uhr
Fax: 0911-2872 250
E-Mail: nzone@computec.de

Zentrale Abo-Nummer:
Tel.: 01805-959506 (DM 0,24/Min.)
Fax: 01805-959513 (DM 0,24/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)

Redaktion:
Assistent des Redaktionsdirektors: Werner Spachmüller
Leitender Redakteur: Jens Quentin
Redaktion: Matthias Glaser, André Horn, Michael Pruchnicki, Stefanie Schwarz
Tipps & Tricks: Simon Hill
Bildredaktion: Albert Kraus

Layout:
Alexandra Böhm, Christian Harnoth

Lektorat/Schlussredaktion:
Margit Koch, Birgit Bauer

Textchef:
Michael Ploog

Art Director:
Andreas Schulz

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911 - 28 72 -143
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: serviceteam@computec.de
Website: www.ad-the-best.de

Es gelten die Media-Daten Nr. 13 vom 1.10.99.

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.):
Thorsten Szameitat -141

Anzeigenberatung:
Jens Klüver -348
Wolfgang Menne -144
Ina Schubert -346
Michael Wamser -245

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer -140

Anzeigenmarketing, Leserdaten:
Claudia Rudolph -143
Anja Krauß -345

Anzeigengrafik:
Sabine Klier -138
Kirsten Krümmel -138

Controlling:
Susanne Szameitat -142

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Anja Krauß, Anschrift siehe oben.

VERLAG

Verlags- und Geschäftsleitung
Rainer Kube

Produktionsleitung:
Martin Closmann

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 46,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 70,-)

Abonnementsbestellung Österreich:
PGV Salzburg GmbH, Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46-88 20, Fax: 0 62 46-8 82 52 77
E-Mail: nduft@pgvsalzburg.com
Abonnementspreis für 12 Ausgaben: öS 348,-

Druck:
heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424, **VKZ** B 43739

In der Computec Media AG erscheinen außerdem:
GAMES AND MORE | PC Games | PC ACTION | MCV | PLAYZONE | Kids Zone | SEGA | PSG | MEGA FUN

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 2. Quartal 2000 111.520 Exemplare

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Suche ❑ Verkaufe ❑ Tausche ❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo
❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender.
Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum Unterschrift

Name

Anschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
COMPUTEC MEDIA, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Achtung, Inserenten! Bedenkt bitte, dass zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

SPIELE-HOTLINES

Tipps & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	089-32940600	Mo., Mi., Fr. 14°°-18°°
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16°°-18°°
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10°°-12°° und 14°°-17°°
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15°°-18°°
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15°°-20°°
Infogrames Deutschland	0190-510550	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Konami	069-98557388	Mo.-Fr. 14°°-18°°
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	060-26940940	Mo.-Fr. 13°°-19°°
Psygnosis	069-66543400	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	02131-965111	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 9°°-17°°
Virgin	040-89703333	Mo.-Do. 14°°-18°°

Ab 25.10.2000 am Kiosk

Zelda: Majora's Mask

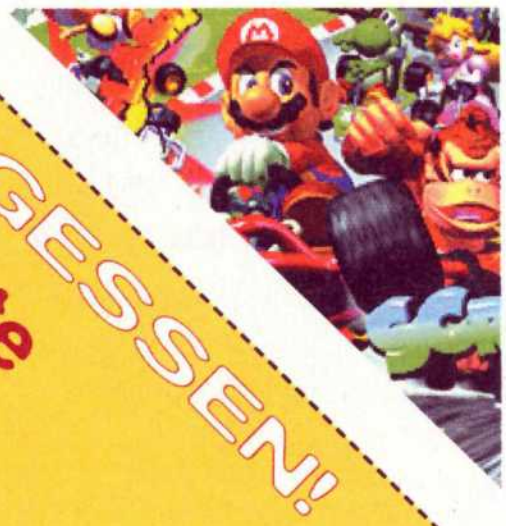
Am 17. November erscheint der zweite Teil des Mega-Krachers endlich auch in Deutschland! Ihr könnt euch auf einen umfangreichen Test von Links neuem N64-Abenteuer freuen. Wir spielen gegen die ablaufende Zeit und verraten euch, ob auch die deutsche Version von *Zelda: Majora`s Mask* die hohen Erwartungen voll erfüllen kann.

F-1 Racing Championship

Nachdem uns in der letzten Ausgabe ein kurzfristig anberaumter Startabbruch vom Hersteller Ubi Soft einen Strich durch die Rechnung gemacht hat, zwängen wir uns in der N-Zone 11/2000 endlich im feuerfesten Overall hinters Steuer, um bei unserem Test die Rennstrecken von Hockenheim bis Monaco unsicher zu machen.

Kids Zone ab 11.10. am Kiosk!

Am 11. Oktober liegt die brandneue Kids Zone an eurem Kiosk aus. Mit zahlreichen Berichten zu TV, Pokémon und Game Boy erwarten euch wieder jede Menge interessante Themen mit brandneuen Informationen und tollen Bildern. Der ausführliche TV-Führer informiert euch umfassend und in allen Einzelheiten über die Pokémon- und Digimon-Folgen. Für DM 3,90 erwarten euch außerdem viele tolle Aufkleber, witzige Gimmicks, das komplette TV-Programm für zwei Wochen und vieles mehr! Schnappt sie euch!



NICHT VERGESSEN!

Die nächste N-ZONE erscheint am 25.10.2000!

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Was wird gespielt bei ...

Rüdiger Moersch

Der 31-jährige Rüdiger Moersch ist Project Manager Communication bei THQ.

Was spielen Sie im Augenblick?
Cultures – Die Entdeckung Vinlands (PC); *Mercedes-Benz Truck Racing* (PC) und *Tomb Raider* für den Game Boy Color – aber nur, wenn ich unterwegs bin.

Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Zum einen entsprechen sie genau meinem Geschmack und zum anderen fesselt mich einfach die Story (bei *Cultures*), der Racing-Fun (bei *MBTR*) und die Hauptdarstellerin *lach*.

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime Favourites und warum?
Hmm, da muss ich mal nachdenken, natürlich *Super-Mario Kart 64, Tetris* und *Donkey Kong.*

Was gefällt Ihnen am N64 am besten?
Dass es nur selten lange Ladezeiten gibt, keine umständlichen Installationen und dass ich mir nicht erst für ein neues Spiel auch gleich eine neue Grafikkarte oder mindestens einen neuen Treiber besorgen muss.

Welche Gamecube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Super-Mario Kart – irgendwie hat es dieses Spiel geschafft, verschiedene Altersgruppen an ein Spiel zu fesseln und dazu noch allen eine gute Chance zu bieten. Ich habe es stundenlang gegen meine kleine Nichte und meinen Neffen gespielt.

Mit welchen Video- oder Automaten-Games begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Mit dem guten, alten *Asteroids* – die Automatenversion hat mein Taschengeld damals ganz schön schnell aufgezehrt.

Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
RPGs – ich bin ein alter Rollenspieler – noch aus den Zeiten als man es NUR mit Papier und Stift spielte! Strategie-Spiele – ich liebe es, mich immer neuen Herausforderungen zu stellen.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Also freuen tue ich mich schon sehr auf *Voyager – Elite Force*, da Star Trek zu meinen Lieblingsserien gehört und schon die Demo-Version einen sehr guten Eindruck macht … und bei den schon veröffentlichten Titeln mag ich besonders *Outlaws* von LucasArts, ich mag dort einfach die ganze Atmosphäre.

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Es gibt auch noch ein Leben jenseits des Computers/der Konsole – vergesst das nicht!

Der Game Boy Advance

Geräte-Daten:

Nintendos Next-Generation-Handheld, der Game Boy Advance, soll am 21. März 2001 in Japan auf den Markt kommen. Ein US-Release ist für Juli 2001 anvisiert.

Der Game Boy Advance hat die sehr handlichen Maße 14,45x8,2x2,45 cm, er ist damit nur unwesentlich größer als der herkömmliche Game Boy oder Game Boy Color. Auch das Gewicht ist mit 140 g (gegenüber 138 g beim GBC) kaum höher.

Der Prozessor des Game Boy Advance ist eine extrem leistungsstarke, aus zwei Komponenten bestehende Recheneinheit: Eine 32 Bit RISC-CPU + 8 Bit CISC-CPU.

Die Bildschirmauflösung des Game Boy Advance ist mit 240x160 Punkten der des GBC (160x140) deutlich überlegen. Die insgesamt 32.000 darstellbaren Farben kommen auf dem 40,8x61,2 mm großen Bildschirm hervorragend zur Geltung.

MARIO KART ADVANCE Auf der ECTS-Messe eindeutig der absolute Publikumsliebling und Spielesieger.

Die Lebensdauer der zum Betrieb benötigten zwei AA-Batterien liegt mit rund 15 Stunden deutlich höher als beim GBC. Per GBA-Communication-Kabel ermöglicht der Game Boy Advance zudem Multi-Player-Sessions für bis zu vier Spieler gleichzeitig.

Der Game Boy Advance ist zum Game Boy und Game Boy Color abwärtskompatibel: Spielmodule der Vorläufer-Handhelds funktionieren auch auf dem Game Boy Advance.

Der Game Boy Advance verfügt neben den bereits vom GBC vertrauten Bedienelementen und Tasten noch über zwei zusätzliche Schulterknöpfe für Sonderfunktionen.

Mit dem Gamecube lässt sich der Game Boy Advance gemeinsam nutzen: Dort fungiert das per Kabel mit dem Gamecube verbundene Handheld als Controller, der über ein sehr vorteilhaftes, geräteeigenes Display verfügt.

KURU KURU KURURIN Exotischer Titel, exotisches Spiel, tolle Grafik.

Der Gamecube

Geräte-Daten:

Nintendos Next-Generation-Konsole heißt nicht mehr Dolphin, sondern jetzt offiziell Gamecube.

Der Gamecube hat die sehr kompakten Abmessungen 15x11x16,1 cm und wird ab Juli 2001 in fünf verschiedenen Farbvarianten in Japan auf den Markt kommen.

Vier Controllerports für Multiplayer-Games und zwei Memory-Card-Steckplätze sowie der praktische Tragegriff zeichnen den Gamecube als äußerst mobile Familien-Spieleplattform aus.

Die zugehörigen Controller unterscheiden sich erheblich von denen des Nintendo 64: Sie verfügen über einen zweiten Analog-Stick, der die C-Tasten ersetzt, und besitzen einen integrierten, batterielosen Rumblemotor mit drei Vibrationsstärken.

Gamecube-Spielstände werden auf der vier Megabit fassenden Digi Card gespeichert.

Statt klobiger, teurer Module wie beim Nintendo 64 werden Gamecube-Spiele auf der so genannten Optical Disc, einer Mini-DVD mit 8 cm Durchmesser und 1,5 GB Speicherplatz, erscheinen, was u. a. gigantische Spielwelten ermöglicht.

Per Adapter kann auch ein Internet-Modem mit einer Datenrate bis zu 56 Kbps an den Gamecube angeschlossen werden.

LUIGI'S MANSION Auf zur lustigen Geisterjagd in Luigis Spukhaus.

POKÉMON Auch ein grafisch hervorragender Pokémon-Titel kommt.

ZELDA Links neue Abenteuer können nicht nur optisch überzeugen.

Angekündigte Gamecube-Titel:

- Zelda
- Pokémon
- Luigi's Mansion
- Metroid
- Star Wars
- Wave Race

Pokémon Stadium

WORUM GEHT'S?

Auf dem Nintendo 64 liefert ihr euch heiße Pokémon-Turniere und packende Arena-Kämpfe mit geliehenen und sogar eigenen Game-Boy-Pokémon, die ihr via Transfer Pak zu *Pokémon Stadium* übertragen könnt. Die 3D-Turniere zeigen eindrucksvoll animierte Attacken aller Pokémon. Sogar #151 Mew ist im Spiel als Leih-Pokémon einsetzbar.

POKÉMON STADIUM:

Sieg ohne Energieverlust:

Wenn man ein gegnerisches Pokémon mit einer Attacke vollständig besiegt, die das eigene Pokémon normalerweise mit verletzt (Risikotackle usw.), verliert das eigene Pokémon durch den Siegtreffer ausnahmsweise keine Energie.

Major Bobs Elektro-Pokémon:

In der Arenaleiter-Burg auf Major Bobs Turm vertrauen die meisten Trainer im Kampf gegen den Major und seine Elektro-Pokémon meist auf Gesteins-Pokémon. Doch wenn diese erst einmal mit Bobs Pikachu oder Raichu Bekanntschaft gemacht haben, sieht es schlecht aus. Denn diese beiden Pokémon setzen im Kampf gegen Gesteins-Pokémon fast immer die Surfer-Attacke ein. Man sollte also am besten immer ein paar Pflanzen-Pokémon im Gepäck haben.

BISASAM Beim Kampf gegen Major Bob sollte ein Pflanzen-Pokémon im Team besser nicht fehlen.

DODU Das zweiköpfige Pokémon ist Namensgeber für den doppelt schnellen Game-Boy-Modus.

Dodu-Game-Boy:

Um den Dodu-Game-Boy zu bekommen, müsst ihr nur entweder den Pokémon Cup oder den Premium Cup bis einschließlich zum Meisterball gewinnen. Danach könnt ihr im Game-Boy-Turm euer Game-Boy-Spiel vom Transfer Pack mit doppelter Geschwindigkeit spielen.

Dodri-Game-Boy:

Ihr müsst sowohl den Pokémon Cup als auch den Premium Cup komplett gewinnen, um den Dodri-Game-Boy zu bekommen. Beim Dodri-Game-Boy verdreifacht ihr eure Geschwindigkeit auf dem Game-Boy-Turm.

Pokémon Rot/Blau/Gelb

WORUM GEHT'S?

Das spannende Game-Boy-Rollenspiel um Ash und die Pokémon gibt's mittlerweile in drei Editionen. Stets zieht ihr als Pokémon-Trainer durch die verzweigten Spielwelten, schnappt wilde Pokémon, tragt Duelle mit anderen Pokémaniacs aus und gewinnt in Arenaleiter-Kämpfen Orden, bis auch das letzte Pokémon in eurem Pokédex steht.

POKÉMON ROT/BLAU/GELB:

Versteckter Gegengift:

Gleich wenn ihr den Vertania Wald betretet, werdet ihr von einem Pokémon-Trainer unter einem Baum mit den Worten begrüßt: „Meine Freunde und ich haben dich schon erwartet.." Stellt euch dort an die linke Seite der Baumkrone, schaut in Richtung Baum und drückt A. Ihr findet ein verstecktes Gegengift.

VERTANIA WALD An diesem Baum gibt's ein Gegengift.

Versteckter Trank:

Kurz oberhalb des alten Mannes in Vertania City, der euch erklärt, wie man Pokémon fängt, wird links ein schmaler Pfad von einem Busch versperrt, den ihr zu Spielbeginn natürlich noch nicht zerschneiden könnt. Stellt euch trotzdem neben den Busch und drückt A. Ihr entdeckt einen versteckten Trank.

VERTANIA CITY Bei diesem Busch findet man einen Trank.

Verstecktes AP-Plus:

In Prismania City lauft ihr vom PKMN-Center nach unten, bis ihr auf einen Zaun mit einem Mann trefft. Folgt dem Zaun nach links, bis an seinem Ende eine Straße nach unten weitergeht, die vor einer Reihe Häuser endet. An den Häusern haltet ihr euch links, bis ihr sie umrunden und an ihrer Unterseite wieder zurückgehen könnt. Am Ende der Häuserreihe lauft ihr nun wieder nach oben Richtung Route 7 bzw. PKMN-Center, bis der Weg immer schmaler wird und schließlich in einem Wäldchen endet. Nur vier Bäume trennen euch jetzt von der Route 7 weiter oben. Schaut hoch und drückt A. Ihr findet ein verstecktes AP-Plus.

PRISMANIA CITY In diesem Wäldchen ist ein AP-Plus versteckt.

N-ZONE

Nintendo-ABC

Sammelkarte 9

Der Gamecube

N-ZONE

Nintendo-ABC

Sammelkarte 10

Der Game Boy Advance

N-ZONE

Tipps & Tricks

Sammelkarte 110

Pokémon Rot/Blau/Gelb

N-ZONE

Tipps & Tricks

Sammelkarte 111

Pokémon Stadium